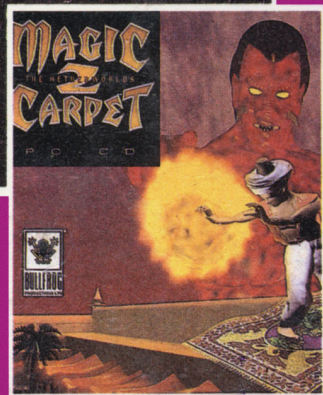
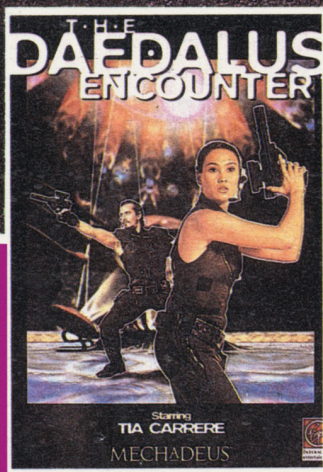
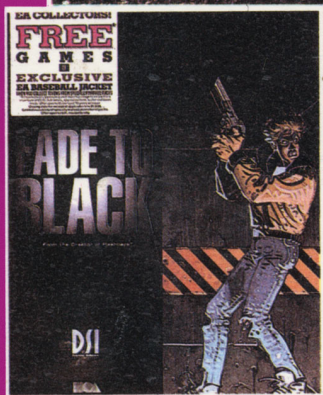
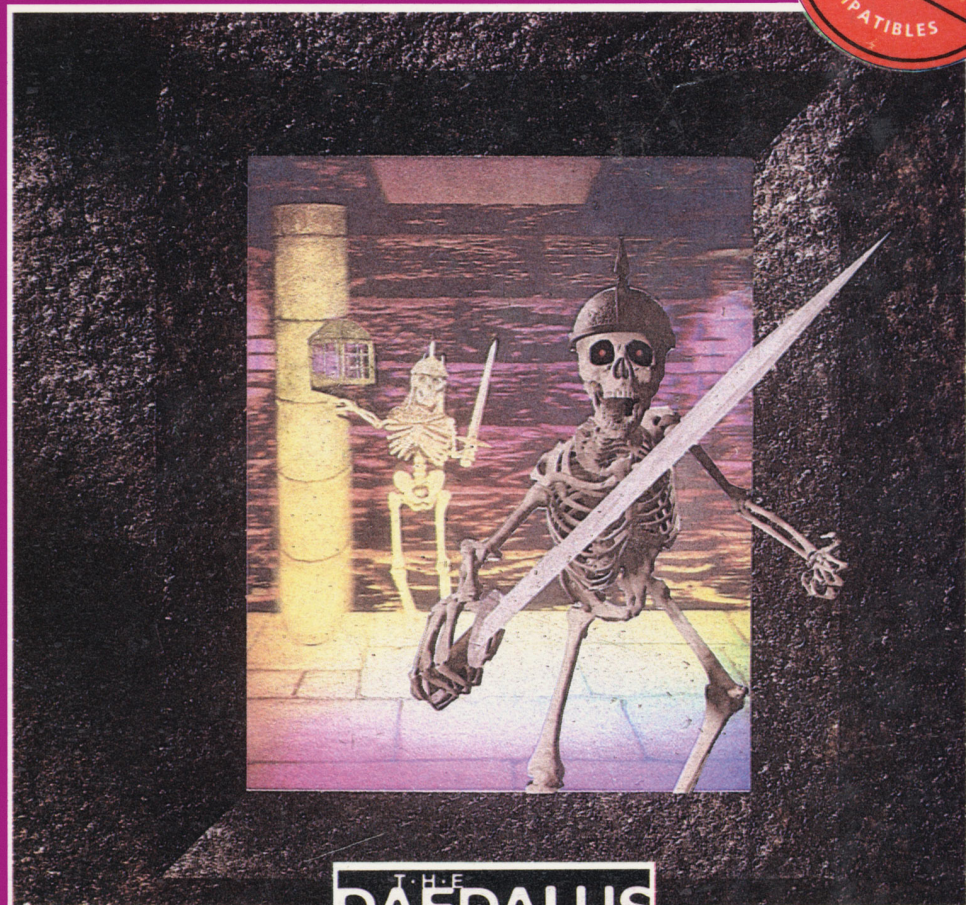


# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

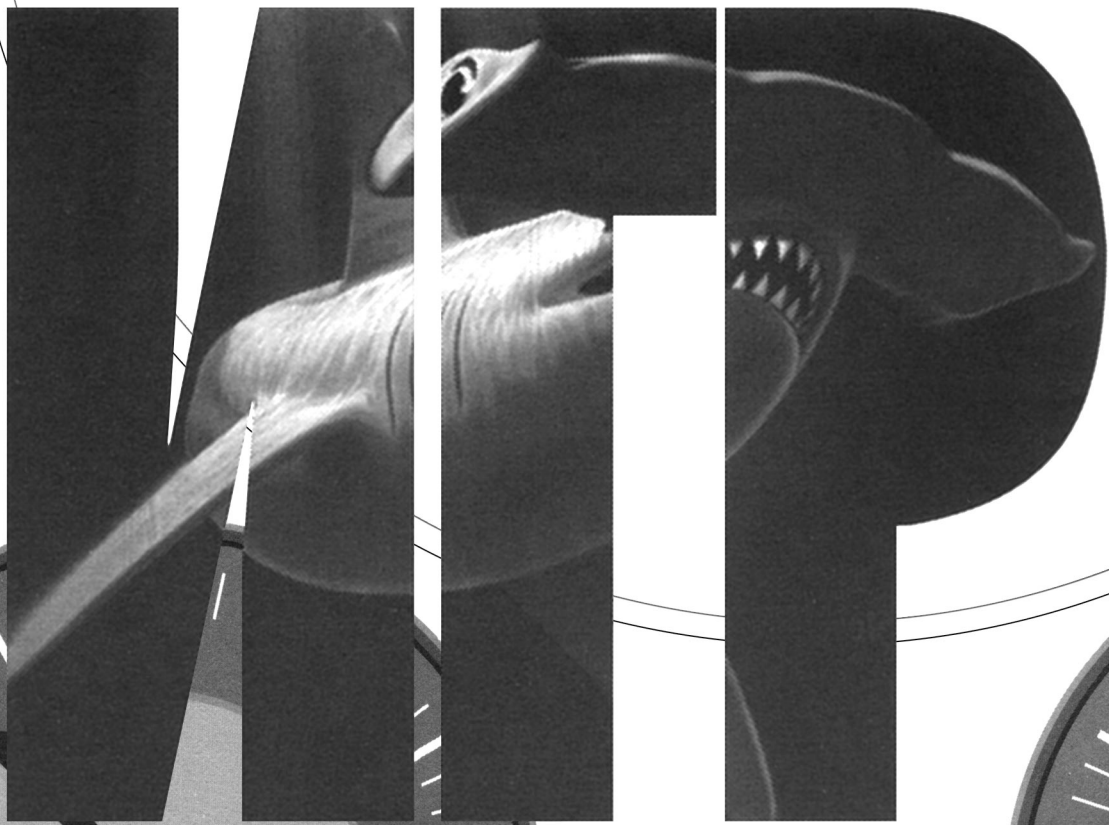
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Э

Н Ц И К Л О П Е Д И Я

КОМПЬЮТЕРНЫХ





ISBN 5-7627-0014-3

© ТОО «Фолио-Пресс», 1996.

© «Арт-Пресс», оформление и дизайн серии, 1996.



---

# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

## КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

**ФОЛИО-ПРЕСС**  
Санкт-Петербург  
1996

## **НОВЕЙШИЕ ИГРУШКИ ДЛЯ ЛЮБЫХ СИСТЕМ**

**В магазинах фирмы «Game Land» вы можете купить  
любые игры и аксессуары для:**

Panasonic 3DO;  
Sony Play Station;  
Sega Saturn;  
Jaguar 64-bit;  
Sega 32-X;  
Game Boy, Game Gear;  
Super Nintendo PAL & NTSC;  
Sega Genesis, Mega Drive;

**Самые новые игры на CD-ROM для IBM PC и Macintosh.**

Адрес в Санкт-Петербурге:  
Адмиралтейская наб., 10.  
Магазин «Game Land». Тел. (812)314-36-04.

# ПРЕДИСЛОВИЕ

Предлагаемая вашему вниманию книга является уже пятым по счету томом серии «Энциклопедия компьютерных игр». В нее мы включили подробные описания одних из самых интересных игровых программ, появившихся на рынке компьютерных игр буквально несколько месяцев назад. Некоторые уже успели дойти до конечного потребителя, другие только находятся на пути к нему. В любом случае, программы, о которых идет речь на страницах этого тома, заслуживают всяческого внимания и изучения.

Мы постарались как можно более подробно рассказать обо всем, что связано с управлением в этих играх, основных игровых режимах, правильной настройке программ, особенностях функционирования игр в целом и различных аспектах деятельности главных героев в частности.

Среди совершенно новых игр, которым нашлось место в пятом томе, особо отметим следующие:

- «Warcraft—2. Tides of Darkness»;
- «Jagged Alliance»;
- «Lords of Midnight—3. The Citadel»;
- «Heroes of Might and Magic»;
- «Mechwarrior—2. 31st Century Combat»;
- «Fade to Black»;
- «Crusader: No Remorse»;
- «Hexen»;
- «Prisoner of Ice»;
- «NHL 96»;
- «Ravenloft: Stone Prophet».

Надеемся, что вам будут интересны и игры несколько «постарше». Их тоже довольно много. Обратите внимание на такие, как:

- «The 7th Guest»;
- «Detroit»;
- «Vikings—2»;
- «The Grandest Fleet»;
- «Transport Tycoon»;
- «Serf City: Life is Feudal»;

- «Cyclemania»;
- «Theme Park»;
- «Teen Agent».

Приведенный список не исчерпывается данными названиями. В оглавлении вы найдете еще очень много интересного. К сожалению, не о всех играх мы смогли рассказать настолько подробно, как хотелось бы. В противном случае в этот том вошло бы лишь несколько описаний. Впрочем, предложенного материала вам во всех случаях будет достаточно, чтобы, как минимум, правильно ориентироваться в любой из предложенных программ.

В наших самых ближайших планах выход (ориентировочно в марте 1996 г.) нового, шестого по счету тома «Энциклопедии». В нем мы готовим для вас очень много (пожалуй, как никогда) интересного. Если вы ориентируетесь в мире сегодняшних компьютерных игр, названия вам скажут сами за себя: «Warlords—2: Deluxe», «The Dig», «Space Quest VI», «Colonization», «Mortal Kombat—3», «Flight Unlimited», «Screamer», «FIFA 96», «U.S.Navy Fighter GOLD», «The Daedalus Encounter», «Alien Legacy», «DiscWorld», «Empire—2», «Dragon Lore», «Iron Cross», «Wizardry 7», «Under a Killing Moon», «Fatal Racing», «Tyrian», «Nocropolis» и еще очень много не менее достойных игр. Ни один жанр не останется без внимания.

Надеемся, что книги нашей серии помогут вам лучше ориентироваться в безбрежном океане Компьютерной Игры.



# BATTLE ISLE



Человечество воевало тысячи лет до нас, воюет сейчас и, видимо, продолжит заниматься этим в будущем. С каждым новым веком оружие становится все более совершенным. И наверняка «яйцеголовые» ученые, делая великие открытия, дадут почву для изобретения еще более смертоносных видов уничтожения. Видимо, предвидя подобный оборот событий, немецкая фирма «Blue-byte» и создала данную игру, чтобы каждый мог какое-то время побыть полководцем в недалеком будущем и, оперируя новейшими видами сухопутного, морского и воздушного вооружения, громить вражеские войска и одерживать победы на пути к полному триумфу своей страны...

В предыдущих томах «Энциклопедии» мы рассказали о более поздних играх серии «Острова войны» — «Battle Isle 93» и «Battle Isle—2». В данном описании речь пойдет о программе, положившей начало этому популярнейшему циклу, игре «Battle Isle», которая до сих пор привлекает к себе внимание новичков и вызывает сладостную ностальгию у игроков со стажем...

## Основное меню

В начале игры вам предлагается настроить основные игровые режимы.

**START** — начало игры на текущем уровне.

**OPTIONS** — установка начальных опций. Здесь вы можете ввести пятибуквенный пароль на уровень, настроить игровые установки: **SETTINGS** — показывать/прятать содержимое фабрик, складов, штабов, бронетранспортеров, транспортных самолетов и кораблей врага (**ALL SHOP/HIDE SHOP**); установить, какое количество периодов будет длиться игра (4, 8, 16 периодов/**TURNS, NO LIMIT** — без ограничений, то есть до полной победы одной из сторон); настроить цветовую палитру для вашего монитора (**PALETTE 1, 2** или **MONO** — монохромный, черно-белый вариант), а также в меню **PLAYER** установить, кто играет: **HUMAN HUMAN** — два человека друг против друга; **HUMAN COMPUTER** или **COMPUTER HUMAN** — человек против компьютера (отличается только тем, кто за какую сторону будет играть).

**DISK** — дисковое меню. Здесь можно восстановить одну из 10 ранее записанных игр (**LOAD, SELECT POSITION 0—9**); настроить параметры мыши — за какую сторону ей можно будет управлять (**SIDE ONE/SIDE TWO**); скорость ее работы (**SLOW** — медленно, **MEDIUM** — средняя скорость, **FAST** — быстро). Также в этом меню можно полюбоваться на свои

достижения в **RATING** — четверка лучших игроков, их имена и количество набранных очков.

**EXIT** — выход из игры. Если ваши предки хоть раз в жизни воевали, есть шанс что этой позицией вы будете пользоваться не очень часто, тем более, что игра очень интересна, динамична и захватывает буквально с первых же ходов.

## Основные правила

После настройки игровых установок и нажатия на опцию **START**, вы попадаете непосредственно на поле боя. Оно представляет из себя два окна, в каждом из которых виден участок местности и войска, расположенные на нем. Левое окно предназначено для первого игрока, правое, соответственно, для второго или компьютера. В этих окнах видна только часть большого поля, на котором вы будете вести сражение. Игровое поле целиком состоит из гексов (шестигранников). Армия, стоящая на таком гексе, соответственно имеет шесть направлений движения. Гексы не одинаковы, каждый из них по отдельности и в группе, они составляют разнообразнейшие варианты местности: леса, холмы, дороги, реки, моря, сооружения и т.д. Соответственно, все типы местности неравноценны и в смысле проходимости для различных родов войск. Это наиболее удобный и совершенный способ деления игрового поля в военных стратегических играх.

Боевые действия проходят в два цикла: фазы передвижения и атаки. Они поочередно сменяют друг друга. Во время фазы передвижения вы осуществляете стратегическое перемещение армий на удобные позиции, во время фазы атаки — обстреливаете доступные вражеские войска.

Каждая армия состоит из шести подразделений. В ходе боев их количество естественно уменьшается (число оставшихся подразделений в данной армии можно увидеть внизу игрового окна, когда на данной армии установлен курсор), а боевой статус армии растет. Это отмечается серебряными звездами. Чем больше звезд, тем армия элитнее и сильнее как в обороне, так и в нападении.

При гибели последнего подразделения армия исчезает окончательно. Избежать этого можно, своевременно отводя войска в тыл и производя их ремонт в штабах, складах или на фабриках. Кроме этого фабрики также могут производить новые армии. Ремонт и создание войск зависят от энергетических ресурсов, а они не бесконечны. Огромное значение имеет захват вражеских сооружений — их взятие осуществляется пехотой. При этом все находящиеся внутри войска становятся вашими.

Цель игры — полностью уничтожить неприятельские силы и захватить все его сооружения. Следует отметить, что при взятии штаба игра заканчивается досрочной победой стороны, осуществившей этот героический подвиг.

## Как играть?

Для начала необходимо разобраться с клавишами управления. Так как играть могут два игрока, объединим описание клавиш в общую таблицу.

	Первый игрок	Второй игрок
ВНИЗ	стрелка вниз	клавиша <b>C</b>
ВВЕРХ	стрелка вверх	клавиша <b>D</b>
ВЛЕВО	стрелка влево	клавиша <b>X</b>
ВПРАВО	стрелка вправо	клавиша <b>V</b>
ПРЕФИКС	клавиша <b>ENTER</b>	клавиша <b>CTRL</b>

В дальнейшем в описании будут использоваться обозначения «вниз», «вверх», «влево», «вправо» и «префикс» для обоих игроков. Последняя так названа в связи с тем, что всегда работает только в комплексе с остальными кнопками, но об этом подробнее будет рассказано ниже.

У каждого игрока в своем игровом окне есть курсор в виде пустой рамки-гекса. С его помощью осуществляется все управление игрой. Любое действие происходит следующим образом — нажать префикс и удерживать его, потом нажать одну из клавиш движения (влево, вправо, вверх или вниз) и тоже, удерживая ее, отпустить клавишу префикса. Такую процедуру в дальнейшем будем обозначать проще, например: префикс + влево и т.д.

Всего существует три вида применения курсора: на местность, на воинские подразделения и на боевые сооружения.

Для начала расскажем о первом варианте — возможностях, имеющихся в вашем распоряжении тогда, когда курсор стоит на пустом участке местности. Нажав префикс + влево (курсор должен принять вид глаза), вы получите уменьшенную карту всей территории. Передвигая клавишами позиционную рамку на карте, вы сможете быстро перемещаться в нужное вам место (после нажатия префикса). Префикс + вниз (курсор в виде знака вопроса) дает вам справочную информацию: **ROUND** — номер хода; **LEVEL** — номер текущего уровня; **MODE** — текущий режим (**MOVE**/перемещения, **ATTACK**/нападения); **HIGH** — рекорд данного уровня; **ACTUAL** — ваш текущий результат, а также количество боевых единиц (**UNIT**), фабрик (**FACTORY**) и складов (**DEPOT**), находящихся под командованием первого игрока (**ONE**), второго игрока (**TWO**) и их общее количество на карте (**MAP**). Префикс + влево (появляется черно-белая стрелка вправо/влево) дает возможность сделать ход, то есть перейти от режима передвижения (**MOVE**) к режиму атаки (**ATTACK**) или наоборот.

Как уже упоминалось выше, управление войсками осуществляется в два этапа. Первый — режим перемещения войск, второй — режим атаки, огня по противнику. Эти режимы чередуются друг с другом и отличаются только действием префикс + вверх. Во время режима перемещения курсор выглядит, как перекрещенные стрелки вверх, вниз, влево и вправо. Это дает возможность передвинуть армию на любой из соседних гексов (при этом гексы, на которые возможно перемещение, обводятся пунктирной линией). Если гекс занят другими боевыми единицами (неважно, своими или чужими), то движение на него невозможно, за исключением варианта погрузки войск в бронетранспортеры, транспорты или авианосцы. После перемещения армия затеняется, то есть на данный ход она более недоступна для командования. Следует отметить, что на вашей половине армия передвигается сразу, а на половине противника — только на следующий ход. Это как бы предварительное перемещение, то есть возможен такой вариант, когда противник атакует и уничтожает уже передвинутую вами боевую единицу, как бы еще до начала ее движения. Соответственно, и вы имеете такую возможность.

В режиме атаки тот же префикс + вверх (курсор в виде восклицательного знака) дает возможность атаковать войска противника. При этом все доступные для нападения боевые единицы также обводятся пунктиром. Непосредственно нападение происходит во время смены режима, а вы видите красочную картину перестрелки своих и вражеских войск, наглядно оценив взаимные потери.

Все остальные комбинации в обоих режимах почти одинаковы. Префикс + вниз (курсор в виде восклицательного знака) дает справочную информацию о данной боевой технике — картинку с ее изображением и тактико-технические данные (подробнее см. главу «Краткое описание боевой техники»). Префикс + влево, также как и на пустом участке местности, дает возможность сменить текущий режим. Отличие имеется только во время просмотра содержимого транспортных войск. Этот режим становится доступным, когда курсор непосредственно стоит на транспорте при нажатии того же самого префикс + влево (курсор при этом принимает вид латинской буквы «i»). И если вы находитесь в режиме перемещения, то при помощи стандартного префикс + вверх, можно выгрузить необходимую вам технику на оперативный простор. Выход из режима просмотра осуществляется с помощью префикс + вправо (курсор в виде «X»). В режиме атаки вы можете только просматривать содержимое транспортов.

Теперь об управлении сооружениями. Всего их существует три типа. Первый и самый важный — штаб (**HQ**), второй — склады (**DEPOT**) и третий — фабрики (**FACTORY**). Попасть в них очень просто. Поставьте курсор на вход (обычно в этот гекс ведет дорога) и нажмите префикс + влево (загорится уже знакомое вам «i»). При этом вы увидите, что содержится внутри данного



объекта. Сооружения очень похожи на транспорты — в них также может находиться до семи единиц боевой техники.

Основные функции сооружений таковы: во-первых, во время фазы атаки в них можно чинить поврежденные войска. Для этого нажмите префикс + вниз (курсор в виде гаечного ключа), а отремонтированная техника будет готова на следующий ход, то есть к фазе передвижения. Во-вторых, во время фазы передвижения при помощи стандартного префикс + вверх вы можете выводить технику на поле боя. Кроме этого, фабрики (**FACTORY**) во время фазы атаки могут производить новую технику. Нажмите на свободной позиции внутри фабрики префикс + влево (курсор в виде молотка) и выберите из списка возможных армий нужную вам, затем нажмите префикс. Во время следующей фазы передвижения новую технику можно выводить на поле боя. Возможности починки и строительства новых армий полностью зависят от энергетических ресурсов боевых сооружений — шкала **ENERGY** (цифра рядом с ней количественно показывает запасы энергии). При нулевом запасе возможность починки и строительства пропадает. Возобновить энергоресурсы можно, собирая специальные кристаллы **ALDINIUM**, доставив их на любом виде транспорта в штаб, на склад или фабрику.

**B**

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ

### Сухопутные силы

**A-1 DEMON** — роботизированная пехота, царица полей. Медленные и слабые войска, но незаменимы для своих вековых обязанностей — захвата сооружений. Сражаются с силой 32 против сухопутных и военно-морских целей с расстояния в 1 гекс. Делают 4 хода. Защита — 25 ед. Вес — 1 т.

**SC-T PROVIDER** — многоцелевой бронетранспортер. Может перевозить до 7 пехотинцев. Но следует учитывать, что при его гибели вы теряете и все перевозимые им войска. Не беззащитен, в принципе может использоваться и для ведения боевых действий. Стреляет по всем видам техники с расстояния 1 гекс. Морским и наземным целям наносит 15 повреждений, воздушным — 8. Скорость передвижения — 7 ходов. Толщина брони — 25 мм. Вес — 2 т.

**T-3 SCORPION** — универсальный средний танк. Пригоден для всех видов боевых действий. Наносит удар мощностью 40 по наземным и морским целям с расстояния 1 гекс. Делает 7 ходов. Толщина брони — 45 мм. Вес — 3 т.

**T-4 GLADIATOR** — мощная артиллерия на танковых шасси. Создана специально для противотанковой борьбы. Сила выстрела 52 по сухопутным и морским силам с расстояния 1 гекс. Скорость — 6 ходов. Толщина брони — 50 мм. Вес — 4 т.

**T-7 CRUSADER** — тяжелый хорошо бронированный танк с мощной пушкой. Оснащен слабыми средствами противовоздушной обороны. Против сухопутных и морских целей действует на расстоянии 1 гекс с силой 60, по самолетам — 15. Из-за мощной брони (65 мм) несколько медлителен — 4 хода. Вес — 6 т.

**HG-14 ANGEL** — дальнобойная артиллерия. Ценность этой установки трудно переоценить, ведь она стреляет по сухопутным и морским целям с силой 45 и с расстояния в 6 гексов! Беззащитна от авиаударов. Скорость — 4 хода. Толщина брони 25 мм явно не достаточна для ближних боев. Вес — 5 т.

**FAV BUSTER** — очень ценная ракетная установка. Может стрелять с расстояния 2 гекса, то есть через один гекс, что оставляет ее нападение безответным со стороны противника. Сила удара по наземным и морским целям — 35. В случае чего, может отбиться и от воздушного нападения, но с расстояния в 1 гекс и с силой 12. Быстро передвигается — 8 ходов, но броня слабовата — 25 мм. Вес — 3 т.

**AD-5 BLITZ** — противовоздушная установка. Незаменима для прикрытия своих войск от безответных нападений с воздуха. Наносит самолетам удар силой 40. В случае необходимости может использоваться и для регулярных боевых действий, хотя слабовата для этого. Наземным и морским целям наносит 25 повреждений с расстояния 1 гекс. Достаточно быстра — 5 ходов. Толщина брони — 30 мм. Вес — 4 т.

**AD-9 SPHINX** — специализированная противовоздушная установка. Полностью беззащитна против наземных и морских агрессоров, но воздушным целям наносит удар силой 48 с расстояния 6 гексов! Средние тактико-технические данные — 5 ходов скорость и 30 мм бронирование. Вес — 3 т.

**SC-P MERLIN** — инженерный танк. Полностью беззащитен и предназначен только для постройки оборонительных сооружений, непроходимых для любой техники. Их площадь составляет 4 гекса. Фортификация возможна только во время фазы атаки и только в благоприятных для этого местах. Скорость инженерного танка — 5 ходов. Броня — 30 мм.

## Авиация

**CAS FIREBIRD** — боевой вертолет, эффективное универсальное оружие. Наиболее полезен против наземных и морских целей. Сила удара по ним 35. В воздушных сражениях удар слабее — 10. Расстояние огня во всех случаях 1 гекс. Летает быстро, 7 ходов. Достаточно бронирован даже для противодействий средствам ПВО — 30 мм.

**XF-7 MOSQUITO** — скоростной истребитель-перехватчик. Действует только против авиационной техники, то есть не отвечает

на огонь средств противовоздушной обороны. Стреляет с расстояния 1 гекс. Скорость полета — 10 ходов. Бронирование — 25 мм.

**XA-7 RAVEN** — тяжелый истребитель-бомбардировщик. Годен против любых целей, но в боях с воздушными менее эффективен. Сила удара по сухопутным и морским целям — 50, по воздушным в два раза слабее — 25. Расстояние огня — 1 гекс. Скорость полета — 9 ходов. Бронирование слабовато — 25 мм.

**G-2 GIANT** — многотонный транспортный самолет. Может перевозить до 7 ед сухопутной техники весом до 14 т, но полностью беззащитен. И если врагу удастся его сбить, теряются все перевозимые им войска. Это следует учитывать и не жалеть сил для эскорта транспорта. Скорость полета — 9 ходов. Толщина брони — 20 мм.

**B**

## Военно-морской флот

**TB-X MARAUDER** — мощный ракетный катер. Наиболее эффективен против морских целей, может наносить им удары силой 60 с расстояния 3 гекса! Против авиации слабее — сила удара всего 15 и только с расстояния 1 гекс. Скорость движения — 10 ходов. Неплохо бронирован — 65 мм.

**MB-A BUCCANEER** — минный заградитель-тральщик. Может ставить и убирать свои мины (**M-17 BRICK**, см. ниже). Вместимость — 7 мин. Блокировав нужный узкий пролив, вы можете задержать вражеский флот и выиграть ценное время. Может применяться в боевых действиях более-менее эффективно против наземных целей с силой удара 45 и морских — удар 38. Против авиации менее удобен, сила удара 15. Дистанция огня по всем видам целей — 1 гекс. Скорость движения — 7 ходов. Для сражений бронирован хорошо — 70 мм.

**M-17 BRICK** — мина, а точнее блокер, так как повреждений вражеским кораблям она наносить не может. Но довольно долго выдерживает огонь противника благодаря неплохому бронированию — 80 мм. Самостоятельно, без помощи **MB-A BUCCANEER**, передвигаться не может.

**Z-1 PEGASUS** — тактический авианосец, оружие, дающее огромное преимущество стороне, им владеющей. Способен нести на борту 7 самолетов или вертолетов! Идеальное средство для прикрытия высадки десанта. Правда, имеет один крупный недостаток — полностью беззащитен против нападения сухопутных и морских войск. Если первая проблема легко решается достаточном отдалением от берега, то от морских целей надо уметь защищаться бортовой авиацией. Если **PEGASUS** все-таки потопят, то вы потеряете и все самолеты, находящиеся на его борту. Против вражеской авиации имеется солидное вооружение. Им наносится удар силой 50 с расстояния 4 гекса! Достаточно быстроходен — 9 ходов и очень неплохо бронирован — 90 мм.

**W-1 FORTRESS** — старый добрый вид морских кораблей — крейсер. С английского, его название переводится просто: «крепость». И это недалеко от истины, так как его тактико-технические данные легко позволяют ему быть королем моря. По морским целям мощность залпа равна 72, по сухопутным — 75. И по тем, и по другим удар наносится с расстояния 7 гексов! С авиацией дело обстоит тоже очень неплохо — удар с силой 25 и с расстояния 2 гекса! При бронировании 100 мм сохраняет скорость движения в 9 ходов. Наличие корабля такого типа у вражеского берега — ключ к победе.

**U-7C BARRACUDA** — смертоносное оружие двух мировых войн — подводная лодка. Если кто и может противостоять вышеупомянутым авианосцам и крейсерам, то это именно **BARRACUDA**. Совершенно беззащитная против сухопутных и авиационных ударов, она полностью специализирована на борьбе с морскими целями и делает это в высшей степени изящно. При удачно сложившихся обстоятельствах может выпустить торпеды, которые нанесут удар с силой 100 и с расстояния 4 гекса! Скорость плавания 9 ходов и бронирование 85 мм позволяют имеющему ее адмиралу твердо рассчитывать на успех.

**CV AMAZON** — десантный морской транспорт. В него можно поместить до 7 ед. боевой техники, общим весом не превышающей 50 т! Абсолютно беззащитен против любого нападения, и, как следствие этого, при его потоплении пропадают все перевозимые им войска. Но если удастся прорвать береговую охрану, то можно преподнести очень весомый сюрприз врагу в виде, например, свежей техники и пехоты в непосредственной близости от его штаба. Скорость плавания равна 8 ходам. Бронирование 70 мм.

**TLAV INVADER** — строго говоря, этот корабль на воздушной подушке не принадлежит чисто военно-морскому флоту, так как он перемещается и по воде, и по суше! На нем можно перевозить пехоту и боевую технику в количестве 7 ед. и общим весом до 16 т! Универсальное средство для молниеносных десантов в глубокий тыл противника. Прокравшись по морю и мимо вражеской сухопутной обороны, неожиданно атакуйте с его помощью уязвимые неприятельские объекты. Однако необходимо следить за флотом оппонента. Если он перехватит и уничтожит **TLAV INVADER**, то погибнут и все перевозимые им войска. Скорость движения 7 ходов и бронирование 30 мм.

В основном это вся необходимая информация по игре «Battle Isle». А в ближайших томах «Энциклопедии» вас ждет встреча с абсолютно новой игрой цикла «Острова войны», вышедшей в конце 1995 г.



## Коды доступа к сценариям игры

1 игрок	2 игрока
FIRST	CONRA
GHOST	PHASE
GAMMA	EXOTY
MARS	MOUNT
EAGLE	FIGHT
METAN	RUSTY
FOTON	FIFTH
POLAR	VESUV
TIGER	MAGIC
SNAKE	VALEY
DONNN	TESTY
SVESTA	TERRA
OXXID	SLAVE
DEMON	NEVER
GIANT	RIVER
EUROP	STORM

### ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Battle Isle  
**Год:** 1992  
**Фирма:** Bluebyte  
**Размер архива:** 1,5 Mb  
**Размер на диске:** 1,8 Mb  
**Игроков:** 1—2  
**Управление:** клавиатура, мышь

# BOBBY FISCHER TEACHES CHESS

У создателей компьютерных игр шахматы пользуются необычайной популярностью. Это вполне объяснимо. Действительно, хорошая программа может заменить вам за шахматной доской по-настоящему сильного противника и, что немаловажно, в любое время дня и ночи. Как следствие — непреходящий интерес к этому жанру, и появление на компьютерном рынке все новых программных продуктов. Их диапазон необычайно широк и простирается от простейших черно-белых плоскостных десятикилобайтных версий до насыщенных анимацией и промежуточным действием сорокамегабайтных гигантов, которые, зачастую, собственно шахматы отодвигают на второй план, забывая саму игру сказочным, фантазийным или научно-фантастическим сюжетом. О некоторых из них мы расскажем в будущем, а в данной главе речь пойдет о программе, на наш взгляд наиболее полно раскрывающей перед пользователем суть этой прекрасной, любимой во всем мире игры.

«Bobby Fischer Teaches Chess» выпущена в 1994 г. компанией «Mission Studios Corporation». В основу игры положена книга, написанная Бобби Фишером в содружестве с доктором Стюартом Маргулисом и Доном Мозенфельдом.

«BFTC» — необычайно удачный синтез энциклопедии, учебника и качественного имитатора. Здесь можно найти о шахматах все или почти все.

Прежде чем рассказать о самой игре, нельзя не сказать несколько слов об авторе оригинальной книги, положенной в основу программы, замечательном американском шахматисте Бобби Фишере.

Родился Роберт Джеймс Фишер 9 марта 1943 г. в Чикаго. Вырос в Бруклине, в Нью-Йорке. Его сестра купила шахматную доску, когда мальчику едва исполнилось шесть лет. Именно вместе с ней будущий феноменальный Бобби разучивал правила игры, ставшей делом всей его жизни.

Его процесс в освоении шахмат был настолько стремителен, что не поддавался никакому разумному объяснению. В тринадцать лет он уже получил международную известность. На следующий год впервые выиграл чемпионат Соединенных Штатов и в течение четырех сезонов подряд не проиграл ни одной партии! В чемпионате США 1963—1964 гг. он показал феноменальный результат — одиннадцать побед из одиннадцати возможных!

В 1965 г. на турнире памяти Х.Р.Капабланки (1888—1942) Фишер показал не только высочайшее шахматное искусство, но и огромную силу воли. Соревнования проходили на Кубе, а отношения между этой страной и США были в то время более, чем напряженные. Американскому чемпиону пришлось играть по... телетайпу.

В 1970 г. Роберт Фишер стал одним из самых известных гроссмейстеров в богатой на имена и традиции шахматной истории. На пути к званию чемпиона мира он блестяще обыграл таких грандов мировых шахмат, как Бент Ларсен, Марк Тайманов, Тигран Петросян. Более того, он никому не оставлял практически никаких шансов на победу. До звания чемпиона мира ему оставался всего один шаг — завершить поединок с Борисом Спасским. Но... Бобби Фишер был дисквалифицирован Федерацией и отстранен от участия в дальнейшей шахматной жизни. Таким образом, он стал первым шахматистом в истории, который был подвергнут локауту.

«Bobby Fischer Teaches Chess» — это полноценная энциклопедия шахматной игры и прекрасное практическое пособие для начинающих, как тех, кто только делает первые шаги в освоении игры, так и для тех, кто хочет углубить свои познания. Помимо теории, вы сможете сразиться с шахматным тренером на нескольких уровнях сложности игры. Кроме этого получите и вовсе уникальную возможность не только разобрать, но и сыграть с любой позиции все 570 партий, проведенных Фишером в 1956—1972 гг., как за Великого Мастера, так и против него.

Что касается качества трехмерной графики «BFTC» — она превосходна, а в режимах обучения и анализа партий не имеет аналогов в играх этого жанра. Звуковое оформление тоже на достаточно высоком уровне.

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ

**LESSONS** — режим начального обучения азам шахмат.

**PLAY CHESS** — практическая реализация полученных знаний в игре с тренером «BFTC».

**HYSTORY OF CHESS** — раздел, посвященный истории шахмат.

**500 FISCHER GAMES** — партии, сыгранные Фишером с 1956 по 1972 г.

**ABOUT THE AUTHORS** — информация об авторах оригинальной книги и самой компьютерной программы.

**EXIT** — выход в DOS.

## LESSONS

Раздел, посвященный изучению теории шахматной игры, состоит из вступления и шести глав. Первая часть — **HOW TO PLAY CHESS!** — очень наглядно, в режиме трехмерной графики и плавной анимации познакомит вас со всеми правилами шахмат — как перемещаются фигуры, что такое шах, мат и многое-многое другое. Поверьте, лучшего учителя, чем «BFTC», вам просто не найти!

В следующих шести главах рассказывается об основных элементах шахматной стратегии — действия в защите, в атаке и проч. Причем все это красочно иллюстрируется графически.

По ходу изучения вам предлагается решать шахматные задачи различной степени сложности. За правильные ответы присуждается определенное количество очков. Сумма указана в правом нижнем углу экрана. Проанализировав позицию, вам необходимо ответить только **YES** или **NO**, щелкнув на соответствующие клавиши панели управления. В других вариантах требуется правильно переставить фигуры, изменив в лучшую сторону ситуацию на доске. Таким образом, ни о какой сухости в изложении чисто теоретического материала не может быть и речи — авторами найдена точная грань между теоретическим пособием и компьютерной игрой, в основе которой всегда, даже там, где его, на первый взгляд, и быть не может, должно присутствовать действие.

Тем самым поддерживается постоянный пользовательский интерес к излагаемому материалу.

Учитывая то, что игра сделана на основе книги, она и структурно построена таким образом, чтобы в любой момент можно было прерваться и, вставив закладку, отложить учебник до следующего раза. В игре это реализовано следующим образом. Если вы хотите прервать изучение, прежде чем выйти, вам необходимо поработать с небольшим подменю **SAVE BOOKMARK**, где:

- **SAVE** — записать текущее состояние, на котором вы собираетесь прерваться. Для этого в окне **BOOKMARK NAME** наберите с клавиатуры имя файла, который сохранит игру, а затем используйте **SAVE**;
- **DON'T SAVE** — вернуться в основное меню без сохранения позиции (или места изучения теоретического материала);
- **CANCEL** — продолжить игру (или изучение) без записи, отказавшись от выхода из данного режима.

При последующей загрузке главы, если перед этим были сделаны записи, меню **SELECT BOOKMARK** поможет «открыть книгу на нужной странице», загрузив одну из требуемых «закладок». При повторном прекращении изучения (если предварительно была загружена предыдущая запись) программа запросит вас о необходимости обновления файла (**UPDATE — DON'T UPDATE**).

Таким образом, вы можете, не спеша и не тратя время на проматывание предыдущего материала, тщательно изучить теоретические аспекты шахмат.

Меню опций главы **LESSONS** позволяет осуществить некоторые принципиальные настройки, а также запускать новые режимы функционирования программы. Опции меню расположены в верхней части игрового экрана.

**FILE** — меню загрузки — записи главы **LESSONS**:

- **LOAD BOOKMARK** — загрузить одно из отложенных положений;
- **SAVE BOOKMARK** — сохранить текущее;
- **ABOUT BFTC** — информация о версии игры;
- **EXIT TO MENU** — возврат в основное меню.

**OPTIONS:**

- **CHANGE BACKGROUND** — установить текстуру фона при работе в режиме **LESSONS**. Имеются семь возможных вариантов;
- **USE 2D/3D** — двух- или трехмерное изображение шахматной доски и расставленных на ней фигур;
- **DRAW DARK/LIGHT TEXT** — цвет текстовой информации — светлый/темный;
- **TURNTEXT SHADOW** — включение/выключение теней (объемности) букв в информационных строках;
- **TURN SOUND** и **TURN SOUND BOARD** — включение/выключение звукового сопровождения.

**CHAPTERS** — выбор новой главы для дальнейшего изучения.

**PLAY** — перенести на двухмерную игровую доску и полностью продолжить партию, текущая позиция которой предложена к анализу (блицрешению шахматной задачи).

**MENU** — возврат в основное меню игры.

## HISTORY OF CHESS

В данной главе вашему вниманию предлагается подробная и красочно иллюстрированная история шахмат, не только как игры, но и как явления, своего рода общественного феномена. Громадная, интересно преподнесенная информация вызывает безусловный интерес не только у истинных ценителей шахмат, но и у всех любителей истории вообще.

К сожалению, этот интереснейший материал доступен только владельцам CD-версии игры.

## PLAY CHESS

Это основной практический режим, где вы можете попробовать свои силы в игре с квалифицированным тренером. Программа для начинающих подготовлена Ричардом Лэнгом и является вставной частью **BFTC TRAINER** в основную игру. Она предназначена не столько для серьезного соревнования (для хорошо подготовленного шахматиста интереса не представляет), сколько для шлифовки тех теоретических знаний, которые были почерпнуты в главе **LESSONS**.

Тем не менее игра с тренером — самая настоящая шахматная партия, только с невысоким уровнем сложности.

Единственный недостаток, на наш взгляд, это отсутствие в данном режиме трехмерного изображения.

Впрочем, начинающих излишние красоты только отвлекали бы.

Фигуры на доске управляются при помощи курсора, передвигаемого мышью. Фиксация поля, на которое должен быть сделан определенный ход, осуществляется щелчком левой кнопки мыши.

Возможен и второй вариант управления — клавиатура. Клавиши **UP**, **LEFT**, **DOWN**, **RIGHT** перемещают рамку указателя хода по доске, **ENTER** выбирает фигуру и подтверждает место ее «перемещения». Справа от доски ведется скрупулезный учет всех ходов, сделанных как вами, так и тренером, а также времени, затрачиваемого на каждый очередной ход и прошедшего с начала игры.

Ниже указан уровень сложности, на котором проходит партия. Боковые стрелки по обеим сторонам панели дают возможность последовательно отменить сделанные ходы, а затем, постепенно, ход за ходом, вернуть на доску текущую позицию.

Нижняя часть экрана отведена под блиц-анализ ходов, сделанных вами в данной партии.

**BFTC TRAINER** имеет большое количество специальных режимов, активируемых обширным меню, опции которого расположены в верхней части экрана.

### **FILE:**

- **NEW GAME** — начать новую партию;
- **LOAD GAME** — загрузить для продолжения записанную ранее позицию;
- **SAVE GAME** — сохранить текущую игру. Для этого в меню записи необходимо указать имя файла, который будет хранить записываемую позицию, а также диск и директорию, где он будет находиться;

— **SET UP PIECES** — установить на доске позицию по своему желанию. При этом появится несколько новых опций, с помощью которых можно по-своему отредактировать игровую ситуацию.

В нижнем углу экрана появится перечень всех редактируемых фигур. Для того, чтобы установить требуемые на поле, нужно выбрать из предлагаемого списка конкретный тип, например, ладью. Прежде, чем ставить ее на поле, следует убрать ту, которая в настоящий момент имеется (щелчком курсора на ее изображение). Только после этого устанавливайте новый вариант. И так по каждому виду.

При этом опция **FILE** претерпевает некоторые изменения. В ней появляются новые режимы:

- **CLEAR BOARD** — очистить доску полностью;
- **EXIT. WHITE TO MOVE** — возвратиться в игру после расстановки белых фигур;
- **EXIT. BLACK TO MOVE** — возвратиться в игру после расстановки черных фигур;
- **ABOUT SETUP** — прервать редактирование и вернуться к реальной позиции для продолжения партии;
- **QUIT** — возврат в основное меню;
- **TAKEBACK** — вернуться в игре на один ход назад;
- **TAKEBACK ALL** — начать партию сначала, отменив все сделанные ходы;
- **FORWARD** — повторить только что отмененный ход;
- **HINT** — мгновенная подсказка. При этом на доске будет показан оптимальный ход в сложившейся игровой ситуации;
- **QUIT** — возврат в основное меню программы.

**LEVELS** — меню настроек десяти уровней сложности для начинающих **BEGINNER 1–10**.

— **INSTANT** — режимы быстрой игры, когда на каждый ход отводится строго определенное время. В данном случае это — 2, 5, 10, 30 сек и 1, 2 мин.

**OPPONENTS** — установка вариантов партии:

- **HUMAN VS. COMPUTER** — игрок против компьютера;
- **COMPUTER VS. COMPUTER** — «показательная» компьютерная партия;
- **SWITCH SIDES** — возможность в любой момент играть за вашего соперника. Этот режим можно использовать с любой частотой, даже после каждого очередного хода;

— **MOVE NOW** — очередной ход противника, без времени на раздумья.

**OPTIONS** — некоторые режимы настроек игры:

— **COLORS** — установка цвета:

**SQUARE COLOR** — клеток доски;

**PIECE COLOR** — фигур;

**TEXT/MENU COLOR** — фоновый цвет в меню и строках служебной информации. Возможны четыре варианта в каждой из позиций;

— **SOUNDS** — включение/выключение звукового сопровождения;

— **INVERT BOARD** — перевернуть доску. При этом белые фигуры окажутся сверху;

— **SEARCH INFORMATION** — наличие/отсутствие аналитической информации о ваших ходах на служебной панели;

— **SHOWBOOK MOVES** — показать список сделанных ходов;

— **SLIDE PIECES** — режим включения плавного скольжения фигур при переходе на две и более клетки.

Помимо этого в меню **OPTIONS** можно установить язык общения с программой — английский, немецкий или французский.

Управлять некоторыми спецрежимами **BFTC TRAINER** можно не только с помощью опций и курсора мышки, но и функциональными клавишами:

**ALT + N** — начало новой игры;

**ALT + S** — установить на доске свою собственную позицию;

**PGUP** — один ход назад;

**HOME** — вернуть на доску начальную позицию, отменив все сделанные ранее ходы;

**PGDN** — вернуть предыдущий, отмененный вами ход;

**ALT + H** — подсказка тренера;

**ALT + Q** — быстрый возврат в основное меню (без записи текущего состояния игры);

**ALT + C** — сыграть на стороне противника;

**ALT + M** — быстрый ответный ход вашего оппонента.

Для редактирования позиции в режиме **SETUP PIECES** используются следующие комбинации клавиш:

**ALT + C** — очистить доску;

**ALT + N** — выйти, завершив расстановку белых;



**ALT + B** — то же, для черных;

**ALT + A** — прервать редактирование и вернуться к исходной позиции;

**ALT + Q** — выйти в основное меню.

**B**

## 500 FISCHER GAMES

Этот режим — один из наиболее интересных в игре. Вы можете детально проанализировать 570 партий, сыгранных Робертом Фишером за период с 1956 по 1972 г. Помимо теоретического разбора, сопровождающегося наглядной демонстрацией развития партий в режиме **3D** с плавной анимацией, вы можете, при желании, в любой момент перейти от теории к практике и попытаться продолжить игру. При этом можно выбрать фигуры и Фишера, и его оппонента. Этот режим чрезвычайно интересен уже не только для новичков, но и для тех, кто знает в шахматах толк.

Каждая партия начинается с самого начала. Для того, чтобы сделать очередной ход (Фишера или соперника), щелкните курсором мыши на одинарную правую стрелку верхней панели управления. И так — для каждого следующего хода. Левая одинарная стрелка — вернуть партию на один ход назад. Правая двойная стрелка — мгновенный переход к финальной расстановке фигур. Левая двойная стрелка — просмотреть партию с самого начала.

Выбор анализируемой игры и манипуляции с настройкой осуществляются с помощью опций игровой панели в левой части экрана:

**TODAY'S GAME** — вывод на монитор информации об особенностях проигрываемой в данный момент партии;

**LOAD GAME** — загрузить для анализа любую из 570 партий. Сделать это можно двумя способами — с помощью клавиш со стрелками на панели, последовательно «перелистывая» партии одну за другой, или выбрав опцию **NUMBER** и введя с клавиатуры порядковый номер нужной вам игры. **OK** в этом случае загрузит требуемую партию в память сразу, минуя все предыдущие;

**NEXT GAME** — загрузка очередной по порядковому счету партии;

**2D/3D** — режим изображения — двухмерный или трехмерный;

**ANIMATE GAME** — установка (в секундах) промежуточного интервала между ходами (таким образом можно задать темп развития партии без ручного запуска очередного хода);

**PLAY CHESS** — переход в двухмерный режим реального продолжения партии. Выбрав, за кого вы собираетесь играть, можно

продолжить борьбу, попытавшись склонить чашу весов в сторону выбранного вами участника (В этом режиме доступны все опции простой игры.);

**MAIN MENU** — возврат в основное меню.

Режим **500 FISCHER GAMES** интересен прежде всего тем, что вы можете выбрать любую партию в ее самый драматический момент и поиграть дальше на стороне проигрывающего участника, попытавшись спасти ситуацию.

В остальном эту замечательную программу мы рекомендуем тем, кто делает в шахматах первые шаги или просто хочет отшлифовать свои умения, прежде чем играть на более серьезном уровне.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Bobby Fischer  
Teaches Chess

**Год:** 1994

**Фирма:** Mission Studios Corporation

**Размер архива:** 2,8 Mb

**Размер на диске:** 6 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь

# BREAK THROUGH BUKULU



Арканоидные игры до сих пор продолжают пользоваться большим спросом и популярностью. Если вы в этом сомневаетесь, посмотрите каталоги — подобных программ только в 1995 г. было выпущено более чем достаточно.

Отличительной особенностью практически всех этих проектов, сделанных недавно, стало стремление максимально улучшить графику, поднять ее на тот уровень качества, который мог бы заинтересовать избалованного высококлассной картинкой сегодняшнего геймера. Помимо этого, в каждый новый «арканоид» авторы привносят что-нибудь свое, пусть мелкий, но никем не использованный штрих, который и становится, зачастую, визитной карточкой той или иной программы.

Все вышесказанное относится и к одному из самых свежих произведений, посвященных известной борьбе шарика с армией кирпичей, программе фирмы «AMProSoft», которая называется «Break through Bukulu».

В основу игры заложен некий незамысловатый сюжет, с которым мы вас вкратце познакомим.

Вы — Букулу, величайший игрок в арканоид, мастер-проломист кирпичей с планеты Паната. За свою долгую жизнь вы выиграли практически все мало-мальски значимые турниры, в которых участвовали. Вы достигли такого богатства и славы, о которых можно только мечтать. Игра перестала быть серьезным вызовом и испытанием, потому что вам доступно в ней все. Даже радость от бесчисленных побед давно прошла. Единственно, что вас (и Букулу) интересует, это последний прощальный матч, но такой, чтобы вызов был действительно серьезен. Однако это настолько маловероятно, что вряд ли может быть истиной...

И вдруг... Злой колдун Крикс, прослышав о вашем желании, решил преподать вам урок и подвергнуть серьезному испытанию.

Он создал 50 полей и поставил условие: если Букулу не сможет их пройти, будет наложено заклятье, и мир, в котором он живет, перестанет существовать.

И Крикс вполне способен сделать это...

Поединок абсолютно секретный, и люди не знают, что их ждет в случае вашей неудачи.

После запуска программы, вам предстоит выбрать устройство, с помощью которого вы будете управлять Букулу и его знаменитой доской. Возможны 2 варианта — мышь и клавиатура.

Затем настройте звук:

**SOUND CARD** — выбор звуковой карты;

**PC SPEAKER** — «пищалка» компьютера;

**NO SOUND** — без какого бы-то ни было звукового сопровождения.

## Звуковое меню

**MUSIC & SOUND EFFECTS** — и звучание, и музыка, и спецэффекты.

**SOUND EFFECTSONLY** — только спецэффекты.

**MUSIC ONLY** — только музыка.

## Основное меню

**GAME ORDERING INFO** — информация о способах легального приобретения игры.

**BUKULU HISTORY** — история Букулу.

**INSTRUCTIONS** — некоторые подсказки.

**BEGIN GAME** — начало новой игры.

**CONFIGURE** — предыгровые настройки: то же самое, что вы уже сделали — выбор устройства ввода и звуковое меню.

**HIGH SCORE LIST** — список 30 лучших результатов в «Break through Bukulu».

**EXIT** — выход в DOS.

Ваша задача состоит в том, чтобы пройти 50 полей, созданных Криксом. Для этого нужно удерживать мяч с помощью специальной доски, не давая ему проскочить мимо вас.

Для того, чтобы попасть на следующее поле, необходимо разбить все кирпичи.

В игре есть блоки усиления, которые помогут вам (или не очень) на вашем долгом и трудном пути. Эти блоки содержатся в разноцветных кирпичах, которые необходимо разрушить, чтобы получить приз. Желательно делать все своевременно, в строго определенный момент, получая именно тот подарок, который как раз сейчас необходим. Это довольно сложно и составляет одну из главных трудностей.

Прежде, чем начинать серьезную игру, четко уясните, какие блоки реально полезны и нужны в первую очередь, а какие можно оставить и на потом.

## Управление

**HOME** — быстро влево.

**PGUP** — быстро вправо.

**LEFT (4)** — влево с нормальной скоростью.

**RIGHT (6)** — вправо с нормальной скоростью.

**END** — влево медленно.

**PGDN** — вправо медленно.

**UP (8)** — наклонить доску влево.

**DOWN (2)** — наклонить доску вправо.

**INSERT** — запустить мяч в игру с доски Букулу.

**SPACE(PAUSE)** — пауза.

**Q** — выход из игры.

При управлении мышью перемещение Букулу осуществляется движением мыши. При этом скорость зависит от вашей расторопности.

Левая кнопка — наклон доски влево, правая — вправо. Выбить мяч — нажатие обеих клавиш.

Если вы еще не поняли, находкой авторов стала возможность не просто перемещаться по нижней кромке поля, но и менять при этом (и весьма существенно) угол наклона доски. Таким образом, вся игра становится очень зрелищной.

Вы можете абсолютно сознательно (при наличии хорошего глазомера и соответствующих навыков) отправлять мяч из любого угла в интересующее вас место игрового поля. Но и это удобство требует тщательной тренировки и аккуратного использования, так как криво поставленная бита может стать причиной падения мяча.

## Блоки-призы

Все они окрашены в определенные цвета и мерцают в центре соответствующего кирпича. Получаемые свойства удерживаются до тех пор, пока вы не подберете другой приз, потеряете жизнь или очистите доску и перейдете на следующий уровень.

— Желтый — **SUPER BREAK**. Пробивает все препятствия, включая и стальные блоки.

— Голубой — **BREAK**. Пробивает все, за исключением именно стальных блоков.

— Зеленый — **RELEASE**. Вы можете запустить еще один мяч в любой момент. При этом старый (застывший где-нибудь в углу между стальных блоков) исчезает.



- Синий — **NORMAL**. Возвращает пробивные свойства мяча к обычному исходному состоянию.
- Красный — **CRAZY BOUNCE**. Заставляет мяч отскакивать в непредсказуемых направлениях.
- Фиолетовый — **CURVE BALL**. Заставляет мяч необычно перемещаться по полю.

## Другие блоки и предметы

Стальные блоки — **STEEL BLOCK**. Вы не имеете никакой возможности пробить их до тех пор, пока не получите **SUPER BREAK** (желтый мяч).

Блоки, перечеркнутые крестом — **X-TRA CHANCE**. Вы начинаете играть с тремя жизнями. Этот приз даст вам возможность улучшить свои результаты, предоставив одну дополнительную жизнь.

Зелено-синий блок — **TELEPORTERS**. С помощью этих телепортеров мяч будет появляться в разных секторах экрана.

Бомбы — **BOMB**. Ими можно уничтожить большое количество блоков.

## Подсчет очков

Все действия в «Break Through Bukulu» тщательно учитываются присвоением соответствующего числа очков.

За приобретаемые полезные свойства на ваш лицевой счет зачисляются:

**SUPER BREAK** — 500 (желтый);

**BREAK** — 250 (голубой);

**RELEASE** — 100 (зеленый);

**NORMAL** — 20 (синий);

**CRAZY BOUNCE** — 10 (красный);

**CURVE BALL** — 5 (фиолетовый).

За разбиваемые кирпичи начисляются:

— желтый — 50;

— голубой — 25;

— зеленый — 10;

— синий — 5;

— красный — 2;

— фиолетовый — 1.

За использование в процессе игры различных предметов:

**X-TRA CHANCE** — 250;

**BOMB** — 150;

**STEEL BRICK** — 100;

**TELEPORTER** — 25.



## Дополнительные бонусы

За каждое прохождение очередного уровня — 500.

За прохождение уровня без единой потерянной жизни — 500.

За уничтожение всех или большинства кирпичей (включая стальные и **X-TRA CHANCE**):

— все — 500;

— все без одного — 250;

— все без двух — 100;

— все без трех-пяти — 50.

## Игровой экран

Помимо самого Букулу со своей доской и находящихся в верхней и средней части кирпичей, на игровом экране расположена информационная панель, дающая как статистическую, так и необходимую практическую информацию.

Слева направо:

**SCORE** — текущий игровой счет;

**CHANCES** — количество оставшихся в запасе жизней;

**BOARD** — порядковый номер поля, на котором в настоящий момент проходит игра;

**ANGLE** — угол наклона доски (180 — нейтральный);

**LOCATION** — цифровое выражение позиции, на которой находится Букулу (от 0 до 560);

**POWER** — наличие действующего в данный момент приза — **SUPER BREAK**, **BREAK** и т.д.

Обратите внимание: после приобретения мячом каких-либо полезных (или не очень) свойств, и сам мяч, и бита, и даже Букулу окрашиваются в соответствующий данному призу цвет.

И последнее. Управлять игрой удобнее, все-таки, с клавиатуры. При этом, если позволяет время, лучше перемещайте своего героя

по экрану не удерживая курсорную клавишу, а серией быстрых нажатий. В таком режиме Букулу более послушен вашей воле.

Рекомендуем поиграть в «Break through Bukulu» детям и домашним хозяйкам, а также и сильной половине человечества, уставшей в какой-то момент от своей полной опасности и приключений жизни, от бесконечных подвалов и казематов «Ultima Underworld» или, допустим, «Might & Magic».

Мы проверяли — помогает...

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Break through Bukulu

**Год:** 1995

**Фирма:** AMProSoft

**Размер архива:** 0,5 Mb

**Размер на диске:** 0,9 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь



# CRUSADER: NO REMORSE

Осенью 1995 г. фирма «Origin» выпустила свою новую игру, несколько нехарактерную для основной творческой концепции фирмы в целом. Это великолепный трехмерный, изумительно нарисованный боевик-приключение «Crusader: No Remorse».



По стилю игра напоминает многие программы, но на самом деле она абсолютно ни на что не похожа. Это смешение сразу нескольких жанров, где аркадный элемент тесно связан с необходимостью точнейшего использования определенных предметов в единственно необходимом для этого момент, где жанр action неразрывно существует с громадным разнообразием тактических приемов, без умелого пользования которыми невозможно выиграть ни одну миссию, где скрупулезный поиск и осмотр малейших закоулков бесконечных лабиринтов так же важен, как и ловкость пальцев при быстрых манипуляциях с героем.

В чем «Origin» осталась верна себе, так это в умении создать в игре свой, абсолютно ни на что не похожий мир, полный разнообразных персонажей, активных предметов, головоломок и ловушек. Всего этого в «Crusader» более, чем достаточно.

Оставаясь в целом в рамках игры-боевика, авторы отказались от модного нынче вида «от первого лица героя» и вернулись к незаслуженно забытому ракурсу «сверху сбоку». При этом им удалось создать великолепнейший трехмерный лабиринт, в графике высочайшего разрешения, с поразительным обилием деталей, как графических (в смысле прорисовки предметов), так и функциональных (на каждом игровом экране присутствует масса вещей, которые можно использовать либо взяв с собой, либо непосредственно на месте).

Все сделано исключительно стильно, без каких бы то ни было изъянов. Чтобы у вас не сложилось изначально неправильного отношения к игре, «Crusader» — это не аркадная «стрелялка». Изрядно пошевелить извилинами вам придется гораздо чаще, чем нажимать на спусковой крючок. В этой игре все построено на поиске и использовании предметов в большей степени, чем на банальной стрельбе. Даже само содержание большинства миссий требует не тотального погрома и уничтожения врага и всего его движимого и недвижимого имущества, а зачастую, наоборот — тихого (по возможности) проникновения на охраняемый объект и изъятия из компьютера какого-нибудь файла или освобождения пленника.

Так что будьте уверены, «Crusader: No Remorse» — всерьез и надолго. На наш взгляд, у этой игры есть все шансы в ближайшее время стать сверхпопулярной.

Очень кратко о предыстории событий и том месте, которое вам предстоит в них занять в дальнейшем.

Начало XXIII века. К тому моменту произошли довольно серьезные катаклизмы, в результате которых миром стал править Мировой Экономический Консорциум (**WORLD ECONOMIC CONSORTIUM**).

Эта безжалостная организация крайне жестоко эксплуатирует население, превратив труд в тяжелейшую и беспросветную повинность. Малейшее инакомыслие пресекается, виновные сурово наказываются и т.д., и т.п. В общем, все это вам должно быть хорошо знакомо.

Но суть не в этом. Кому-то такая ситуация даже нравится, кто-то смирился, кто-то затаил ненависть к **WEC**, но нашлась горстка людей, которые смогли сплотить вокруг себя силы Сопротивления. И началась скрытная партизанская война. Повстанцы имеют тайные базы, разветвленную сеть агентов, поддержку среди части мирного населения, помогающего им продовольствием, и связи с черным рынком, на котором покупается различное оружие. Еще одним плюсом стала возможность агентов внедриться в телепортационную сеть **WEC** и проникать в самые отдаленные уголки промышленного мира Консорциума. Цель таких вылазок банальна — диверсии и прочие акты возмездия, однако с чего-то надо начинать. Сопротивление постепенно превращается в реальную силу, обретает настоящих лидеров, способных планировать операции и отвечать за жизнь своих подчиненных. Их имена хорошо известны, и на них давно объявлен «всесоюзный» розыск. **WEC** крайне озабочен наличием в лице Сопротивления реальной угрозы их благополучию, стабильности и приросту производства (в особенности). Картель Безопасности, служба **WEC**, отвечающая за сохранность имущества государства, тщательно защитила все предприятия и объекты Консорциума от вылазок террористов. И все до сих пор было не так страшно — слишком неравны силы обеих сторон...

Однако настал день, когда ситуация изменилась. На сторону повстанцев перешел один из элитных бойцов **WEC**, принадлежащий к самой сильной категории воинов — сайленсерам. Эти солдаты, настоящие машины убийства, великолепно тренированные и живучие, являются красой и гордостью вооруженных сил Консорциума.

Поскольку никто, кроме «перебежчика», не в состоянии справиться со многими наиболее опасными поручениями, все подобные миссии полковник Стефон Эли, командир Сопротивления, теперь доверяет своему новому и самому сильному бойцу — Сайленсеру (впредь мы так и будем величать главного героя).

А тому, в свою очередь, положиться не на кого, разве только на вас, потому что именно вам и придется управлять им на всем протяжении этой длинной и трудной игры.

Теперь обо всем подробно и по порядку.

## Основное меню игры

После просмотра классного вступительного ролика, вы получаете доступ в основное меню.

**NEW GAME** — новая игра с первой миссии. В этом случае вы начинаете с самого начала и прежде, чем перейти непосредственно к сюжету, выбираете уровень сложности, на котором собираетесь играть:

- **MAMA'S BOY**;
- **WEEKEND WARIOR**;
- **LOOSE CANNON**;
- **NO REMORSE**.

Чем сложнее уровень, тем ниже его место в предлагаемом списке. На высоких уровнях сложности враги становятся значительно круче и стреляют, как впрочем и вообще реагируют на ваши действия, гораздо быстрее... При этом существенно увеличивается число различных ловушек и загадок, которые вам придется решать в тех или иных миссиях. На первых двух уровнях боеприпасы для пистолета **BA-40** (вашего основного начального оружия) неограничены, а на слабейшем уровне **MAMA'S BOY** это оружие, вдобавок, невозможно потерять.

По ходу игры вы в любой момент можете вызвать экран помощи, нажав клавиши **?** или **F1**. Чтобы выйти из игры (за исключением основного меню) — используется комбинация **ALT + X**.

Основное меню появляется на экране каждый раз, когда вы запускаете игру. Для работы с опциями используйте курсор мыши или курсорные клавиши.

**LOAD GAME** — переносит вас в экран сохраненной ранее игры.

- **F8** вызывает меню загрузки записанных фрагментов непосредственно из игры.

**SAVE GAME** — возможность записать на диск текущую позицию. Вы можете сделать до 11 различных записей. При этом новому файлу необходимо присвоить имя, чтобы в дальнейшем ориентироваться среди сохраненных вариантов.

- **F9** — выход в меню записи непосредственно из игры.
- **F5** — вызов режима **QUICK SAVE** в процессе действия. Вы можете сохранять текущую игру, не выходя в меню записи. Есть только один слот для **QUICK SAVE**, поэтому при очередной записи в таком режиме предыдущее состояние отложенной игры теряется.
- **F4** — выход в режим **QUICK LOAD** по ходу сюжета непосредственно из игрового экрана. В этом случае вы загружаете

тот вариант игры, который в последний раз был записан при помощи **F5 — QUICK SAVE**.

**OPTIONS** — перенесет вас в экран различных установок и параметров программы.

— **F2** — доступ к данному режиму по ходу игры.

— **ANIMATIONS ON/OFF** — включение/выключение анимации различных игровых объектов. Во включенном режиме, например, огни не мерцают, вентиляторы не вращаются и т.д.

Это сделано для того, чтобы ускорить работу программы на не сверхмощных компьютерах за счет уменьшения визуального реализма. При этом эффект от действия объекта остается неизменным вне зависимости от того, включена или выключена анимация. Так, вентиляторы отталкивают Сайленсера, даже если они на экране и не анимированы (не вращаются).

— **FRAME SKIP ON/OFF** — изменение скорости обновления информации на экране. Если этот режим включить, передвижения героев в игровом пространстве будут более реалистичными.

— **VIDEO LARGE/SMALL** — вы можете выбрать или полный вариант видеоизображения с более замедленной скоростью движения «ленты», или уменьшенный режим видео с большей скоростью.

— **LIMIT BLASTS ON/OFF** — ограничение мощности и размеров анимации взрывов. Это может существенно ускорить работу программы, опять же за счет уменьшения реализма. Однако в любом случае, вне зависимости от сделанных установок, взрывы нанесут Сайленсеру одинаковые повреждения, если он находится в радиусе их действия.

— **DIGITAL FILTERING ON/OFF** — позволяет ускорить работу программы за счет некоторого ухудшения качества звука. Если вы установите **ON**, игра несколько замедлится, но звук будет существенно лучше.

— **SOUND VOLUME** — контроль громкости звучания спецэффектов и речи.

— **VUSIC VOLUME** — контроль громкости фоновой музыки. Помимо регулировки с помощью курсора мыши или клавишами **LEFT/RIGHT** (так же, как и в **SOUND VOLUME**), громкость музыки можно изменить по ходу игры клавишами **+** и **-** (на основной клавиатуре).

— **MOUSE RESPONSE** — изменение чувствительности мыши, если она используется в качестве устройства, управляющего движением персонажа.

Большая чувствительность позволит Сайленсеру быстрее разворачиваться. Однако чем медленнее устройство, тем точнее повороты при ходьбе и, самое главное, лучше прицеливание при стрельбе. Оптимально выбрать нечто среднее.

— **QUIT** — возврат в основное меню.

**CREDITS** — информация о творческом коллективе, создавшем «Crusader».

**QUIT** — выход в DOS.

Выйти из основного меню и вернуться в него из игры можно, используя **ESC**.



## «Вещмешок» и информация о статусе

В нижней части экрана в процессе игры появляются слева направо 5 индикаторов, дающих постоянную информацию о состоянии вашего героя.

**ДИСПЛЕЙ ТЕКУЩЕГО ОРУЖИЯ** — показывает, какое из имеющегося оружия в настоящий момент выбрано и готово к бою.

Клавиши **W** или **\*** на Keypad переключают все системы вооружения, которые Сайленсер несет с собой; **Q** «лиστεί» вооружение в обратную сторону.

Одновременно ваш герой не может нести более 5 различных стволов (на низшем уровне сложности среди прочих всегда присутствует **BA-40**).

Для того, чтобы выбросить ставшее ненужным оружие, используйте **CTRL + D**. При этом оно останется на том месте, где вы от него избавились. Если оружие брошено на базе повстанцев, вы впоследствии найдете его в вашем контейнере со снаряжением перед тем, как отправитесь на выполнение следующего задания.

Пистолет **BA-40** на первых двух уровнях сложности всегда остается в **INVENTORY**.

**НАЛИЧИЕ БОЕПРИПАСОВ** — эта шкала показывает, какое количество боеприпасов у вас имеется к тому оружию, которое в настоящий момент выбрано (шкала рядом) и готово к использованию. Число слева — количество патронов в магазине, справа — сколько всего магазинов у вас рассовано по карманам. Когда Сайленсер использует энергетическое оружие, эта шкала на экране отсутствует. Также ее нет, когда ваш персонаж применяет **BA-40** на двух низших уровнях сложности, так как в этом случае боекомплект ничем не ограничен, а следовательно, не нуждается в дополнительном контроле. Когда патроны в текущем магазине заканчиваются, ваше оружие автоматически перезаряжается новым магазином из **INVENTORY**.

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ ПРЕДМЕТ** — дисплей, показывающий наличие в вашем **INVENTORY** различных предметов. При этом тот, который появляется на шкале, готов к использованию. Цифра рядом с изображением — количество предметов данного типа в ваших запасниках.

Перебрать вещи можно, используя для этого клавишу **0** или — на Keypad. Клавиша **I** — «листать» предметы в обратном порядке.

Клавиши **U** или **DEL** на Keypad — использование выбранного предмета или оборудования (более подробно об этом см. ниже).

**ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ** (синяя полоса с изображенным рядом сердцем) — этот дисплей показывает, насколько серьезны раны, полученные Сайленсером, и как близок он к смерти. Независимо от величины и степени повреждений, ваш герой будет функционировать достаточно эффективно вплоть до самой гибели. Чем длиннее голубая шкала, тем здоровей управляемый вами персонаж.

**ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ** (красная шкала справа) — показывает количество оставшейся в распоряжении Сайленсера энергии. Когда она достигает нуля, щиты и все виды энергетического оружия больше не функционируют. Когда уровень существенно опускается, необходимо найти новые энергетические батареи или пункты зарядки энергией. Чем длиннее красная полоса, тем больше у Сайленсера энергетический запас.

## Бой

**НАЦЕЛИВАНИЕ НА ПРОТИВНИКА** — если оружие готово к бою (выбрано из **INVENTORY** и заряжено), недалеко от него появляется красный прицел, который помогает точно нацелиться требуемый объект.

Когда в радиусе прямого выстрела появляется враг или предмет, который можно уничтожить, на потенциальной жертве возникает оранжевый круг и большое перекрестье прицела. Это означает, что цель доступна для поражения и вы не промахнетесь, открыв огонь.

**СТРЕЛЬБА** — выстрел из готового к бою оружия или перезарядка осуществляется нажатием **SPACE** или **0 (INS)** на Keypad. То же относится и к подготовке к стрельбе еще не готового ствола. Когда текущая обойма заканчивается, но есть дополнительные, **SPACE** или **0** автоматически перезарядит ваше оружие.

Центровка экрана по Сайленсеру — **Z**.

## Базовые движения

Все направления даны относительно Сайленсера.

**UP** — идти вперед.

**DOWN** — отступить, приготовить к стрельбе оружие.

**LEFT** — повернуться налево.

**RIGHT** — повернуться направо.

**CTRL + UP** — прыжок вперед.

**CTRL + LEFT** — упасть и перекатиться влево, подготовившись к стрельбе.

**CTRL + RIGHT** — то же самое, но упасть и перекатиться вправо.

**CTRL + DOWN** — отступить и подготовиться к бою, припав на одно колено.

**ALT + UP** — идти вперед осторожно, по одному шагу, подготовив оружие к стрельбе.

**ALT + DOWN** — то же, но идти назад.

**ALT + LEFT** — смещаться приставным шагом влево, осторожно прицеливаясь в противника.

**ALT + RIGHT** — то же, но смещаться вправо.

Скорость движения Сайленсера контролируется клавишей **CAPS LOCK**. Когда она не задействована, ваш герой перемещается обычным шагом и перед выстрелом достает оружие по вашей команде. Если **CAPS LOCK** работает, все движения Сайленсера раза в два быстрее, вперед он не идет, а бежит, и оружие после этого достает самостоятельно, т.е. автоматически, без какого бы то ни было приказа с вашей стороны. Особо следует отметить, что в этом режиме повороты также выполняются в два раза быстрее.

Нажатием **SHIFT** с соответствующими кнопками движения, вы переключаете (временно) скорость движения Сайленсера на противоположную. Если **CAPS LOCK** выключен, **SHIFT** ускоряет действия героя, если включен — замедляет так долго, сколько **SHIFT** удерживается нажатым.



## Улучшенный режим движения

Игра содержит массу вариантов выполнения разных движений и различные средства для успешного маневрирования.

Те манипуляции, о которых мы вам уже рассказали, потребуются и будут вам достаточны в начале игры. Однако есть и другие режимы, более удобные, особенно в условиях, когда исследуемая вами зона набита врагами, атакующими вас с разных сторон.

**HOME** — короткий шаг вперед с готовым к бою оружием.

**PAGE UP** — перекатиться через правое плечо и подготовиться к бою, стоя на одном колене.

**INSERT** — то же, но влево.

**PAGE DOWN** — приставные шаги вправо, подготовившись к стрельбе.

**DELETE** — то же, но влево.

**END** — отступить назад, будучи готовым открыть огонь.

**5** на Keypad — всегда переводит Сайленсера из положения стоя в присед и наоборот (независимо от того, включен режим **NUM LOCK** или нет).

Далее управление с клавиатуры Keypad. Если **NUM LOCK** выключен, клавиши на Keypad перемещают героя в истинных направлениях, в соответствии со своими номерами:

**7** — в левый верхний угол экрана;

**8** — строго вверх;

**9** — в правый верхний угол экрана;

**4** — строго влево;

**5** — присесть на колено, приготовив оружие к бою;

**6** — строго вправо;

**1** — в левый нижний угол экрана;

**2** — строго вниз;

**3** — в правый нижний угол экрана;

**/** — идти в ранее выбранном направлении с не готовым к бою оружием;

**\*** — переключение между видами оружия из **INVENTORY**;

**-** — переключение между предметами из **INVENTORY**;

**0 (INS)** — выстрел;

**DEL** — использование выбранного оружия;

**+** — поиск предметов, которые можно будет забрать с собой;

**ENTER** — манипулирование найденным предметом.

Если режим **NUM LOCK** включен, на клавиатуре Keypad сохраняются неизменными те команды, которые не отвечают за передвижения персонажа.

Цифровые же кнопки вызывают следующие действия:

**7** — приставной шаг влево с оружием наизготовку;

**8** — идти вперед в заданном направлении;

**9** — приставной шаг вправо с оружием наизготовку;

**4** — поворот против часовой стрелки;

**6** — поворот по часовой стрелке;

**1** — перекатиться влево и встать на колено с оружием, готовым к стрельбе.

**ТАВ** или **CTRL + 8** (с включенным **NUM LOCK**) — прыжок Сайленсера в направлении, в котором он стоит в данный момент.



Остальные клавиши Keypad при обоих режимах **NUM LOCK** работают одинаково.

## Управление мышью

Двигаться и стрелять можно, управляя и мышью. Нажатием правой клавиши вы двигаете героя в указанном направлении.

Перемещение мыши влево разворачивает Сайленсера против часовой стрелки, вправо — по часовой. Если при этом вы удерживаете нажатой **CTRL**, боец будет перекачиваться в указанную вами сторону. Если нажимать **ALT**, — Сайленсер пойдет приставным шагом, смещаясь туда, куда вы его отправите. Левая клавиша мыши — вынуть оружие (стоя на месте) и выстрелить, предварительно прицелившись.

Если вы нашли какой-либо полезный предмет при помощи клавиши **S** и курсор мыши находится под ним, левой клавишей вы можете манипулировать этим предметом также, как нажатием **ENTER** на клавиатуре.

## Снаряжение

Когда определенная вещь выбрана на дисплее **INVENTORY** для использования, напоминаем, что привести ее в действие можно нажатием **U** или **DEL** (на Keypad).

Об оружии в «Crusader» и личном снаряжении главного героя мы подробно расскажем чуть ниже, а сейчас остановимся только на трех, наиболее важных.

**DATA-LINK** — это устройство представляет из себя карманный телевизор, в котором запрограммированы все данные о вашей текущей миссии и ее основных целях. Когда этот предмет используется, на экране появляется подробная информация о том, что вам предстоит сделать в текущем задании.

**MEDIKIT** — медицинская аптечка, один из наиболее необходимых предметов, использовать который приходится, зачастую, быстро, чтобы успеть восстановить жизненные силы Сайленсера. Сделать это можно в любой момент, даже в самый разгар боя, нажав клавишу **M**, вне зависимости от того, какой предмет в этот момент выбран в **INVENTORY**.

**BOMBS** — бомбы также станут вашими верными помощниками в игре, так как чего-чего, а взрывов придется устроить в «Crusader» немало. Для того, чтобы осуществить задуманное, вам нужно будет сначала установить заряд, используя **U** или **DEL** там, где это необходимо. И лишь после этого, отведя бойца на безопасное расстояние, подорвать взрывчатку, нажав **B**.

## Поиск, использование и подбор предметов

Обнаружить объекты в вашей текущей локации можно с помощью клавиш **S** или **+** (на Keypad).

Чтобы найти или использовать предмет, Сайленсер должен стоять прямо перед ним. Нажав **S**, вы получите на экране под необходимым вам объектом специальный курсор поиска. Последующие нажатия покажут другие предметы, которые можно осмотреть на данном игровом отрезке. Зачастую **S** нужно использовать на одном и том же участке по несколько раз, чтобы убедиться, что вами ничего не пропущено. Если поблизости нет предметов, которые можно было бы использовать, раздастся звуковой сигнал.

**ENTER** — манипуляции с объектом поиска. Когда курсор обыска находится на объекте, при помощи **ENTER** можно будет использовать его — переключать рубильники, открывать замки, нажимать кнопки и производить массу других манипуляций с предметами. Если объект нельзя использовать немедленно, **ENTER** переносит найденные вещи в **INVENTORY**. **E** — мгновенное использование **ENERGY CUBE** для подзарядки вашей энергетической системы (независимо от того, выбран ли он из **INVENTORY** или нет).

## Подбор предметов

Если вы вскрыли сундук, сейф или обыскали труп убитого вами врага, список предметов, которые можно взять с собой, появляется в верхнем левом углу экрана. Все, что находится в этом списке, автоматически будет добавлено к вашему **INVENTORY**.

При помощи кнопки **G** можно собрать предметы, разбросанные на незначительном удалении друг от друга (например, несколько медицинских аптечек на столе). Этой командой вы автоматически подбираете все вещи, расположенные в пределах радиуса сбора, и переносите их в ваш «вещмешок».

## KEYPAD

Речь идет не о клавиатуре вашего компьютера. В данном случае — это необходимый игровой объект, который должен быть найден, чтобы ввести секретные коды. Когда вы обнаружите его, на экране появится изображение **KEYPAD**'а. Вводите коды, нажимая нужные цифровые кнопки клавиатуры или щелкая курсором на клавиши этого устройства. А сами коды допуска можно получить, например, из терминалов, включив экран при осмотре и прочитав информацию.

Кнопка на **KEYPAD**'е, расположенная слева от нуля, стирает последнюю введенную вами цифру. Кнопка справа вводит код в устройство, приводя его в действие (если подобрано правильное

сочетание, естественно). Когда вы набиваете данные с клавиатуры, используйте, соответственно, **BACKSPACE** и **ENTER**.

Если вы хотите выйти из режима набора кода, не вводя его, нажмите **ESC**. С **KEYPAD**'ами будьте осторожны — при введении неправильного кода противник может тут же атаковать вас.

В некоторых случаях, когда вы будете осматривать терминалы и станции слежения, появятся изображения мониторов. Это может быть некое текстовое сообщение, допустим, код допуска в закрытую зону или видеоинформация. Для того, чтобы покинуть подобный экран, нажмите **ENTER**.

Иногда, нажав **S**, а затем **ENTER** на терминал данных или станцию наблюдения, вы получите возможность взять под свой контроль сервомехов — специальных боевых роботов охраны, пушки или другие предметы, которые, так или иначе, можно перемещать в пространстве.

При этом вы увидите экран активации объекта (сервомеха, пушки и т.д.), после чего сможете контролировать эту машину. Все они управляются и маневрируют так же, как и Сайленсер (но возможностей в движении у них поменьше). Ваш персонаж остается стоять у терминала, а весь контроль движения переходит на новый управляемый объект. Однако обследовать опасные зоны и подбирать предметы сервомехи не могут. Зато они в состоянии эффективно истреблять многочисленных врагов. Контроль над машиной прекращается, и вы продолжаете вновь управлять Сайленсером после нажатия **ESC**.

Если во время ваших манипуляций с сервомехом противник его разрушит, контроль не перейдет на Сайленсера автоматически. Вам все равно придется нажать **ESC**.

В тех случаях, когда вы снова захотите попользоваться сервомехом (если он не был перед этим разрушен врагом), опять подойдите к соответствующему терминалу и подключитесь к машине повторно. И так каждый раз, когда в этих действиях возникает необходимость.

## Другие персонажи

Большинство других игровых персонажей являются вашими непосредственными врагами, пытающимися всеми имеющимися в их арсенале способами уничтожить Сайленсера прежде, чем он сделает это с ними. Впрочем, иногда появляются и такие люди, с которыми стоит сначала чуть-чуть пообщаться, а потом уже открывать огонь. В некоторых случаях, выполняя боевое задание, Сайленсеру будет необходимо контактировать с агентом Сопротивления или освобождать пленника. Бывают и другие варианты необходимого общения с теми людьми, на которых по сюжету игры нападать не следует. Обычно, когда такой контакт



происходит (нашел ли его Сайленсер или он сам был для этого найден соратниками), объект передает вашему герою сообщение в виде специального клипа. Этот видеоклип автоматически будет воспроизведен в центре экрана. **S** и, затем, **ENTER** используются для того, чтобы говорить с другими персонажами на базе повстанцев. Кстати, большая часть общения между героями происходит именно там — либо в кабинете руководства, либо в баре. Чтобы поговорить с кем-нибудь из повстанцев, подведите Сайленсера к нему, нажмите **S** и, затем, **ENTER**, когда на персонаже появится курсор обыска. Герой в видеоклипе передаст вам сообщение, которое в настоящий момент необходимо по сюжету. С вашим руководством (в соответствующем офисе), общаться потребуется после завершения каждой миссии.

Особо отметим: на базе повстанцев вы не сможете использовать оружие и временно потеряете все свои боевые навыки.

## Торговля с Визелом

Один из специальных персонажей на базе повстанцев — некто, по имени Визел. Это ваш приятель и «по совместительству» — торговец оружием на черном рынке. Когда вы обращаетесь к нему, он, коротко поприветствовав вас, обычно сразу переходит к делу. Появляется экран, позволяющий при помощи мыши переключаться между различными предложениями Визела и покупать то, что вы хотите (если, конечно, для этого у вас есть деньги — кредиты, найденные в процессе выполнения предыдущих миссий).

Для работы со списком вам понадобятся мышь и клавиши клавиатуры, где:

**LEFT/RIGHT** — «листать» список оружия и предметов вперед и назад;

**SPACE (ENTER)** — покупка выбранной вещи, перенос ее в ваш **INVENTORY** и изъятие определенного количества кредитов из вашего кошелька. Купить можно только то, на что у вас хватает денег. В противном случае сделка не состоится;

**TAB** — переключение списков Визела между оружием с боеприпасами и предметами;

**ESC** — возврат к разговору. Если вы выбрали предмет, который хотите купить, Визел спросит, на самом ли деле это то, что вы хотите. Необходимо ответить: «Да», или «Нет», так или иначе определившись со своим выбором:

— **Y** — покупка данного предмета;

— **N** — конец разговора.

Если вы купили что-либо, Визел предложит посмотреть что-нибудь еще. После этого вы снова должны ответить **YES** или **NO**.

В зависимости от выбора, вы либо вернетесь в экран оружия, либо закончите, наконец, разговор.

Имейте ввиду, в игре можно нести определенное количество разных предметов. Так, допустим, различных видов оружия — не более 5 (напоминаем еще раз, так как это очень важно). Если вы хотите купить вооружение помощнее, придется выбросить что-либо из уже имеющегося в вашем арсенале. (О том, что произойдет с ним, если это будет сделано на базе, мы уже говорили.)



## Окружающая обстановка

Ваш успех в игре в большой степени зависит от умения распознавать различные игровые объекты (недоступные для переноса) и правильного их использования. Этот аспект «Crusader: No Remorse» не менее важен, чем точная стрельба или работа с предметами из **INVENTORY**. В игре объекты, о которых идет речь (а их очень-очень много), всегда делают что-либо. Манипулирование с большинством из них принципиально необходимо для успешного завершения любой миссии.

В «Crusader» крайне редки ситуации, когда есть только один способ сделать что-либо. Допустим, если вы никак не можете найти кодовую карту, чтобы попасть в недоступную часть помещений очередного лабиринта, можно (в некоторых случаях) эту надоевшую дверь просто выбить.

Однако, если Сайленсер будет разбивать или расстреливать все двери подряд, очень скоро обнаружится, что у него кончились патроны и энергия. Контроль за своими ресурсами и взаимодействие с окружающей средой — вот два важнейших ключа к успеху в «Crusader».

Теперь давайте познакомимся с наиболее важными и часто встречающимися игровыми объектами, воздействие на которые принесет вполне определенные результаты и существенно повлияет на успешное прохождение игры.

**REBEL BASE V-MAIL STATION** — все члены Сопротивления могут использовать этот объект в ходе выполнения боевой задачи для получения необходимого сообщения. Сайленсер не является исключением и периодически должен обращаться к этому средству связи.

**ALARM BOX** — устройство тревожной сигнализации.

Если табло мерцает красным цветом, территория, расположенная вокруг устройства, находится в состоянии боевой тревоги, и скоро здесь появится неприятель.

Вы должны прекратить подачу сигнала, как можно быстрее воздействовав на **ALARM BOX**.

**BOX SWITCH** — эти рубильники, всегда расположенные на стенах, предназначены для открытия дверей, управления платформами лифтов, а также для работы с другими устройствами, например, выключение различных защитных полей и т.д.

**CARDREADER** — устройство для считывания карт.

Если такой предмет установлен на двери, вам, чтобы открыть ее, требуется карта соответствующего цвета, вставив которую в **CARDREADER**, вы получите возможность пройти дальше.

Если в **INVENTORY** Сайленсера такая карта есть, считывание происходит автоматически.

**CONTROL BOX** — большой рубильник с красным опознавательным знаком на корпусе. Выполняет те же операции, что и **BOX SWITCH**, т.е. открывает двери и т.п. объекты.

**DATA TERMINAL** — терминалы данных или, проще говоря, компьютеры, расположенные на специальных столах во многих помещениях обследуемых вами зданий.

Когда вы подходите к терминалу, обязательно ознакомьтесь с той информацией, которая предлагается вам на его экране. Вы никогда не можете знать заранее, что за сведения получите с монитора. Это могут быть и пароли, и самые разнообразные коды доступа. Вы сможете с помощью полученной информации отменить общую тревогу или, что очень важно, взять на себя управление одним из ближайших сервомехов.

**FOOTLOCKER** — зеленые контейнеры, в большом количестве расставленные на этажах зданий.

Вообще в игре много различных специальных емкостей, содержащих нечто и стоящих совершенно бесполезными, не будучи разрушенными. Однако **FOOTLOCKER** — контейнеры особенные. В них содержатся предметы, без которых ваше существование в лабиринтах «Crusader» будет просто невозможным. Патроны, бомбы, медицинские пакеты и многое-многое другое (практически почти все, что составляет ваш **INVENTORY**) можно извлечь из этих сундуков, предварительно открыв их. Не пропускайте ни один **FOOTLOCKER**, так как в каждом может быть что-либо очень важное (и, как правило, бывает-таки). При этом старайтесь не повредить ящик, случайно выстрелив в него, ибо в данном случае его содержимое сразу же погибнет, а вы потеряете из-за этого некоторые потенциальные возможности.

**HEALTH STATION** — миниатюрный автоматизированный госпиталь за несколько секунд восстанавливающий ваше здоровье. Все, что нужно, это просто зайти под его «арку». Затем Сайленсер автоматически развернется и получит такой заряд восстановления сил, которого хватит для установки шкалы здоровья на максимально возможный уровень. (При этом энергия защиты не повышается. Поэтому, поправив здоровье, вам нужно всерьез

озаботиться восстановлением энергетического щита, без которого даже максимум жизненных сил не является надежным спасением от неприятельского огня.)

**HOVER PAD** — эти красные платформы используются рабочими **WEC** для передвижения по ядовитым помещениям и другой опасной поверхности. Иногда они являются единственным возможным средством передвижения из одной точки в другую.

**KEYCARD** — радикальный способ пробраться в некоторые закрытые области — использовать правильную ключ-карту. Каждая имеет определенный цвет, являющийся ее кодом, считываемым **CARDREADER**. Однако не все карты определенного цвета открывают аналогичные **CARDREADER**'ы. Некоторые из них требуют не просто того же цвета, допустим, красного, а именно специального красного. Короче говоря, собирайте все карты, чтобы гарантировать себе доступ сквозь любой **CARDREADER**.

**KEYPAD** — расположенная на стене или двери цифровая панель для открывания замков с комбинациями. Об особенностях функционирования этих устройств уже говорилось выше. Добавим, что без кода вы никуда не пройдете, а найти его можно, допустим, в одном из терминалов.

**LASER EYE** — специальное защитное устройство, расположенное в стене и преграждающее вам путь сплошным потоком лазерных лучей.

Одни лазеры при соприкосновении с вами просто включают сигнал тревоги, другие при этом наносят вам существенные повреждения. Некоторые лазеры представляют из себя яркие пучки света, другие почти невидимы невооруженным глазом.

Лазеры можно отключить обыкновенным рубильником, находящимся поблизости.

Но не всегда дело обстоит так просто. В тяжелых случаях с такой защитой приходится основательно повозиться.

**LIFT** — специальные транспортные платформы, использующиеся для перемещения с одного уровня карты на другой.

**POST PAD** — особые тумбы, в которые вмонтированы кнопки и переключатели. Установлены там, где конфигурация стен не позволяет повесить рубильники.

**RECHARGE STATITION** — станции перезарядки энергии. Несколько секунд пребывания в таком устройстве восстанавливает энергетический уровень Сайленсера до максимального значения вне зависимости от исходного состояния. Действует примерно так же, как и **HEALTH STATION**, т.е. полностью автоматически. Даже внешне напоминает ее и выглядит, как небольшой навес, под который нужно встать для подзарядки.



**SAFE** — эти мощные стальные сейфовые двери (с кругом посередине) используются для хранения за ними особо важного снаряжения, например, **KEYCARD**. Обычно открываются рубильниками или при помощи компьютерного интерфейса.

**TELEPORTER** — это ваш счастливый билет, необходимый для прохождения большинства миссий. В настоящий момент Сопротивление имеет только две силы, способные серьезно помочь ему в борьбе — Сайленсера и возможность проникновения в телепортационную сеть **WEC**. С помощью телепортеров можно попасть в самые удаленные участки карты и вернуться обратно. Однако рабочими эти устройства являются только тогда, когда сигнальные лампочки по краям телепортера мигают. Только в этом случае Сайленсер может использовать это замечательное средство передвижения. Что касается его противников, они имеют существенное преимущество — для них телепортеры активны в любом состоянии. (Внешне устройства телепортации представляют из себя расположенный на невысокой платформе голубой круг.)

**VALVE** — если вам необходимо остановить поток ядовитых жидкостей, газа или огня (а может быть и наоборот, если вы хотите выпустить наружу все это из резервуаров), — воспользуйтесь вентилями. Воздействовав на некоторые, вы освободите стихию, способную в равной степени и помочь вам, и помешать.

**WALL CAMERA** — камеры, вмонтированные в стены. Эти небольшие компактные устройства с самого начала игры будут отравлять вам жизнь. Если кто-либо увидит Сайленсера, камера включит сигнал тревоги и активирует ловушки и засады, вплоть до управления стрельбой из настенных пушек по вашему герою.

К счастью, камере требуется некоторое время, чтобы заметить потенциальную опасность, а вам его вполне должно хватить на ликвидацию этого, очень коварного врага.

**WATCH STATION** — пункты слежения. Большие терминалы, расположенные в изобилии в различных помещениях зданий. Обследуйте все подобные устройства, так как их экраны дадут вам полезнейшую информацию — изображение других участков лабиринта, где расставлены видеокамеры. Иногда это бывает очень важно, так как вы заранее увидите те опасности, которые будут вас поджидать в других помещениях.

Этот список объектов, на которые можно воздействовать в игре, не исчерпывается вышеперечисленными предметами. Однако именно они являются наиболее важными и абсолютно необходимыми для прохождения по сюжету игры.

Войдя в очередное помещение и уничтожив всех явных врагов, тщательно осмотритесь (в разных местах постоянно нажимая клавишу **S**) и, обнаружив полезные объекты, приступайте к манипуляциям с ними.



## Системы вооружения

Об игровых объектах, на которые так или иначе можно воздействовать в процессе игры, мы уже рассказали.

Теперь речь пойдет о носимом в **INVENTORY** имуществе, оружии и полезных предметах, помогающих вам в ваших нелегких похождениях.

Системы вооружения в «Crusader» бывают трех видов — стреляющие, энергетические и взрывчатые.

### ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ.

**BA-40 «PATRIOT»** — полуавтоматический пистолет. Ваше базовое оружие, с которым начинается игра. Вес — 0,95 кг. Радиус действия — 30 м.

Это стандартное оружие всех боевых структур **WEC**.

Сконструированный из пластика и прочих немагнитных материалов, он стреляет безгильзовыми пулями 40-го калибра и содержит, обычно, 20-тизарядный магазин (**CLIP**).

**BA-41 «PEACEMAKER»** — полуавтоматический пистолет. Вес — 1,2 кг (со стандартным магазином). Радиус действия — 30 м для одиночного выстрела и 15 — для очереди.

Это вариант **BA-40**, который имеет возможность стрелять очередями — вдвое быстрее, чем обычно, что, естественно, повышает убийную силу, нанося противнику значительно большие повреждения, чем при стрельбе просто из **BA-40**.

В качестве боеприпасов используются те же патроны. А магазины могут быть и обычные, на 20 патронов, и **BANANA CLIP** — на 30 выстрелов.

Обычно используется противником для охраны, в миссиях по очищению чего-либо и для периметральной защиты. Впрочем, у вас задачи иные, и вы самостоятельно разберетесь, где и каким из имеющихся видов оружия следует воспользоваться. (Это в равной степени касается и всех остальных систем ведения боя, о которых речь пойдет ниже.)

**RP-22 «CONCILATOR»** — винтовка 30-го калибра. Вес — 2,4 кг. Радиус действия — 75 м.

Это полуавтоматическое ружье используется полицией **SECURITY CARTEL** и, иногда, гражданскими формированиями. Часто предназначается для оборонительных действий и довольно популярно среди спортсменов-горожан. Оно может быть снаряжено оптическими или электронными прицелами, повышающими эффективный радиус действия до 200 м! Сделано полностью из различных пластиков и стреляет пулями 30-го калибра. Имеет 60-тизарядный магазин

и одновременно выстреливает по 2 патрона (из одного ствола друг за другом).

**RP-32 «PACIFIST»** — полуавтоматическая штурмовая винтовка 30-го калибра. Вес — 2,4 кг. Радиус действия — 75 м для одиночных выстрелов и 25 — очередями.

Это стандартное пехотное оружие для всех подразделений **WEC**. Похоже на **RP-22**, но выстреливает один за другим по 3 патрона. Магазин тот же, но вследствие большей плотности огня существенно увеличиваются и разрушительные способности владельца **RP-32**.

**SG-A1 «CONFORMER»** — пулемет. Вес — 3,1 кг. Радиус действия — 20 м.

Чрезвычайно опасное и очень убойное оружие, предназначенное для уничтожения людей. Обычно используется силами безопасности для подавления беспорядков. Стреляет 13-тиграммовыми разрывными пулями и использует 12-тизарядный магазин.

**AC-88 «REAPER»** — специальное ружье для подавления беспорядков. Вес — 3,25 кг. Радиус действия — 20 м.

Одно из самых мощных среди прочего огнестрельного вооружения, это ружье является модификацией **SG-1** с улучшенным полуавтоматическим действием, которое позволяет стрелять в два раза быстрее.

**SW-404 «SPITFIRE» AP-MRL**. Вес — 3,25 кг. Радиус действия — 1200 м!!!

Каждый выстрел из **SW-404** — многозарядной ракетной установки — выбрасывает один контейнер, который сразу же распадается, освобождая 3 небольшие ракеты, разлетающиеся под углом примерно в 45 градусов.

Контейнер, который выстреливается в начале, имеет длину 9 см и 6,3 см в диаметре. Сами ракеты — 5 см длиной и 3 см в поперечнике.

Стандартный магазин содержит до 8 подобных зарядов. Это экспериментальное оружие еще не используется достаточно широко, но создано для борьбы со снайперами, против массовой обороны и вообще как средство хорошей огневой поддержки.

**GL-303** — гранатомет. Вес — 4 кг. Радиус действия — 50 м.

В каждом боевом отряде **WEC** есть подобные штучки. Часто **GL-303** используется полицией и подразделениями по борьбе с террористами.

Обычный заряд для этого оружия — гранаты комбинированного действия (ударная волна в сочетании с ограниченными зажигательными возможностями).

Стандартная граната имеет обтекаемую форму, сделана из пластика, имеет размер 9,2 см и весит от 102 до 144 г.

Магазин **GL-303** (в форме прямоугольного контейнера) содержит в себе 10 подобных гранат.

### ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ.

Все нижеописанное оружие заряжается не боеприпасами, а использует для стрельбы внутреннюю батарею, входящую в основную экипировку любого бойца, или другие подобные источники энергии.

**PA-21 «'ARBITRATOR»** — лазерный пистолет. Вес — 1,2 кг. Радиус действия — 50 м.

Это энергетическое оружие используется, в основном, офицерами специальных команд для особых миссий, а также для защиты укрепленных объектов. Стреляет лазерными импульсами большой мощности.

**PA-31 «'ADJUDICATOR»** — лазерное ружье. Вес — 2,22 кг. Радиус действия — 50 м.

Как минимум один солдат каждого подразделения **WEC** несет такое оружие. Кроме того, **WEC** имеет специальные силы, «команды молний», где каждый воин оснащен стандартным **PA-31**. Эти отряды используются для атак вражеских укреплений, бронированной техники и для специальных миссий. Оружие частично эффективно против роботов и стационарных оружейных платформ. Его луч идентичен **PA-31**, но усиленный режим позволяет стрелять 5 раз на каждые 3 выстрела **PA-21**.

**PL-1 «UNIFIER»** — плазменное ружье. Вес — 3,7 кг. Радиус действия — 40 м.

Это единственное плазменное оружие **WEC**. Стреляет потоками плазмы, фокусируемой магнитным полем. В результате плазма сжимается и разогревается до высочайшей температуры. Направленный выстрел из **PL-1** сразу уничтожает незащищенного человека, оставляя вместо него лишь кучку пепла.

Зажигательные способности **PL-1** делают его максимально эффективным против техники и сервомехов. Это полностью автоматическое оружие стреляет 6 зарядами в 1 сек.

Часто используется силами командос и полицейскими отрядами специального назначения.

**ЕМ-4 «VORTEX»** — электромагнитное пульсирующее ружье. Вес — 4,4 кг. Радиус действия — 50 м.

Созданное как средство борьбы, в первую очередь, с сервомехами, **ЕМ-4** менее эффективно при стрельбе по живой силе противника. Выстрел представляет собой направленный электромагнитный импульс большой амплитуды, который воздействует на различные



механизмы стандартных сервомехов, разрушая их атакующие способности.

Используя **ЕМ-4** против людей, можно достигнуть ограниченного успеха, нанося потенциальным целям низкотемпературные ожоги.

Это ружье активно не используется и, в основном, хранится на складах в ожидании своего часа (когда появится необходимость бороться с сервомехами, которых у повстанцев пока еще нет).

**UV-9 «PULSAR»** — ультразвуковое ружье. Вес — 5,7 кг. Радиус действия — 50 м.

**UV-9**, находящееся до сих пор в разработке, это самое мощное из оружия, доступного человеку из всех, когда-либо созданных. При стрельбе оно поражает противника импульсами ультразвука большой энергии.

Выстрел обладает экстремальным зажигательным воздействием на любой объект, с которым сталкивается, и мгновенно сжигает незащищенного человека.

В настоящий момент **UV-9** еще не является стандартным оружием для сил **WEC**, хотя некоторые отряды уже имеют эти устройства в своей экипировке.

#### ВЗРЫВЧАТКА.

**ДЕТРАС** — стандартная мина, используемая **WEC**. Она состоит из двух частей — во-первых, емкости со взрывчаткой, и во-вторых, управляемого по радио детонатора. Радиус действия этих взрыв-пакетов ограничен — на открытой местности не более 50 м. Различные двери и перегородки вообще снижают эффективность поражения до минимума. Весит такое устройство менее 1 кг.

**LIMPET MINE** — эта круглой формы мина устанавливается на любую твердую поверхность. Активированная, она взрывается, когда какой-либо объект приближается к ней на расстояние менее 0,5 м. Имеется трехсекундная задержка, чтобы после активации человек, установивший мину, мог отскочить вне радиуса ее действия. Используются эти устройства там, где нет возможности устанавливать большие мины или когда ограничения во времени не позволяют применить взрывное устройство большей продолжительности действия. Очень маленькие и легкие (менее 0,3 кг), эти мины по несколько штук сразу может нести с собой любой солдат.

**SPIDER BOMB** — бомба в форме паука. Это устройство может быть выпущено любым солдатом из укрытия или засады. Бомба довольно быстро перемещается на длинных паучьих металлических «ногах» в задаваемом ручным джойстиком направлении.

#### ДРУГОЕ ОБОРУДОВАНИЕ.

Щиты и другие средства энергетической защиты так же, как и энергетическое оружие, могут перестать функционировать, если

будут разряжены внутренние батареи основного комплекта каждого солдата.

Это в равной степени касается и управляемого вами Сайленсера.

**IONIC SHIELD** — ионный щит.

Этот щит (в виде кольца с перекрестьем) создает безопасное окружение несущему его солдату в виде защитной сферы высоко энергетических ионов, поглощающих кинетическую энергию баллистических выстрелов и сильно понижающих поражающий эффект неприятельского оружия.

Ионные щиты часто используются полицией и отрядами по подавлению беспорядков.

Весит такая защита всего 1,2 кг и может носиться на поясе или плече бойца.

**PLASMA SHIELD** — плазменный щит.

Этот щит (в виде разрезанного радиатора) окружает пользователя плазменной сферой, которая поглощает энергию баллистических выстрелов и при этом более эффективна, чем ионный щит. Также, плазменный щит является хорошим средством противодействия любому энергетическому оружию, недоступному для ионного щита. Весит 3,3 кг и специально встраивается в защитный костюм солдата.

**GRAVITON SHIELD** — гравитационный щит.

Этот, находящийся на последней стадии разработки гравитационный щит (на экране изображен в виде строений, накрытых прозрачным куполом), окружает носителя локализованным щитом, представляющим собой искажение пространственно-временного континуума. Никакая из известных кинетических или электромагнитных сил, эквивалентных по мощности менее мегатонны, не в состоянии пробить эту защиту. К сожалению, **GRAVITON SHIELD** использует очень много энергии и, поэтому, не практичен для постоянного использования. Однако применяется для защиты особо важных личностей и в специальных миссиях. Весит 5 кг и встраивается в специальную одежду.

**EMP INHIBITOR** — электромагнитный импульсный ингибитор.

Это защитное оружие (внешне отдаленно напоминающее обыкновенный калькулятор) создает высоко мощное электромагнитное поле, которое временно прекращает функционирование всех стандартных сервомехов. Оно отнимает у пользователя очень много энергии, и поэтому его применение должно быть строго лимитировано боевой необходимостью. Обычно используется для очищения зон, диверсий и других операций в стиле Commando. Весит 0,7 кг.



**MEDIKIT** — устройство медицинской помощи.

Это средство быстрого восстановления здоровья. Одноразовое. Полностью автоматическое, нечто вроде полевого автоматизированного доктора. Залечивает раны, впрыскивает различные лекарства, обезболивающее, стимуляторы, антибиотики и антишоковые препараты. Очень эффективно также как снятие эффектов от воздействия ядов, кислот и прочих отравленных сфер.

Нельзя сказать, что **MEDIKIT** — лучшее средство восстановления здоровья (во всяком случае со стационарной **HEALTH STATION** его, конечно, не сравнить), однако в полевых условиях оно все-таки прилично помогает. Поскольку **MEDIKIT** еще находится в стадии разработок, возможны кое-какие побочные проявления после его использования, а также некоторая заторможенность реакции (временная). Так или иначе, использование этих комплектов рекомендуется только в ситуациях особого риска для жизни, когда есть непосредственная угроза гибели или тяжелого отравления.

Весит **MEDIKIT** 0,4 кг. Каждый комплект имеет собственную батарею, и к основному источнику энергии устройство не подключается.

**BATTERIES AND POWER CELLS** — батареи и другие источники питания.

Эти устройства играют важнейшую роль в деле нормального функционирования всех персонажей, и вашего в том числе, в условиях, когда станции перезарядки из-за территориальной удаленности недоступны.

Батареи и прочие энергетические емкости в игре бывают трех типов — химические, термоядерные и действующие за счет ядерной реакции. Они необходимы для запуска щитов и использования энергетического оружия.

Все — портативные и перезаряжаемые (батареи).

— **CHEMICAL** — обычные химические.

— **FISSION** — ядерные, в два раза более мощные, чем простые химические батареи.

— **FUSION** — термоядерные, в два раза мощнее **FISSION** и, соответственно, в четыре — **CHEMICAL**.

Несколько различных устройств, допустим, щит, энергетическое оружие и ингибитор, могут питаться от одной и той же батареи. Как правило, весит каждая батарея около 1 кг.

Источники питания (**POWER CELLS**) в виде небольших контейнеров с красными емкостями — непerezаряжаемы. Непосредственно от них запитать снаряжение нельзя, но ими можно подзарядить батареи в критический момент. **POWER CELLS** вызывают в батареях каталитическую реакцию, которая восстанавливает их емкость примерно на 30%.



## Неприятельские силы

Не все войска **WEC** одинаковы. В следующем списке присутствуют наиболее типичные виды солдат со стандартным комплектом вооружения.

**GUARD** — охранник. С ним можно познакомиться уже в самом начале игры. Это обычный вооруженный стражник из числа преданных Консорциуму лиц. Он слабо тренирован и почти не охвачен **WEC** идейно, в результате чего ни о каком патриотизме и верности флагу не может быть и речи. Как правило, вооружен **BA-40**, иногда **BA-41**.

**SOLDIER** — солдаты. Обычно, они выполняют обязанности стражников, используя **BA-41** и, иногда, лазер **PA-21**. Не слишком хорошо тренированы, но занимаемые позиции держат неплохо.

**SPECIAL FORCES** — специальные силы. **WEC** содержит различные отряды особого назначения. Они могут быть вооружены **AR-7** или **PA-21**. Некоторые элитные части используют **PA-31** и, даже, **PL-1** в качестве обычного оружия. К тому же их боевая униформа включает в себя встроенные устройства ядерной, биологической и химической защиты. Солдаты специальных сил отлично подготовлены, вполне патриотичны и преданы Мировому Экономическому Консорциуму.

**ENFORCER** — элитные солдаты вооруженных сил **WEC**. Обычно экипированы **PL-1** и, даже, **AC-88**. Всегда защищены плазменным щитом. Опасны и в группе, и поодиночке.

**SILENSER** — это не просто элитные силы, это настоящие машины убийства, натренированные до такой степени, что являются абсолютно лучшими солдатами. Они имеют полную свободу в выборе оружия и экипировки. Часто их униформа покрыта пластиковыми бронированными доспехами.

## Некоторые технические подробности

В ходе выполнения практически всех миссий ваш Сайленсер встретит на территории охраняемых объектов различные и довольно совершенные технические средства наблюдения, оповещения, защиты от несанкционированного доступа, мощную компьютерную систему и отряды боевых радиоуправляемых роботов.

Следующая часть описания будет посвящена именно этим противникам.

### СИСТЕМЫ ОПОВЕЩЕНИЯ И ТРЕВОГИ.

Администрация **WEC** следит за тем, чтобы все предприятия имели оперативную систему оповещения, которая регистрирует неразрешенный доступ сквозь все двери, окна и другие потенциальные места входа на промышленные объекты. Эти системы выдают и

реально слышимые сигналы по всей территории фабрики и, также, оповещают о непрошенных гостях ближайший офис Картеля Безопасности. Сигнализация включается вручную или автоматически. В последнем случае это осуществляется при помощи камер, установленных недалеко от дверей и поблизости от других мест потенциального доступа.

Если система сигнализации отлажена (а так, как правило, и бывает), по сигналу тревоги отряды Картеля немедленно телепортируются в «горячий» сектор фабрики, чтобы пресечь попытку проникновения и возможной диверсии. В особо криминальных случаях по сигналу тревоги могут быть высланы даже элитные солдаты.

Все это существенно усложнит вам выполнение боевых миссий.

### СИСТЕМЫ НАБЛЮДЕНИЯ.

Все фабрики, принадлежащие Консорциуму, оборудованы специальными камерами аудио-видеонаблюдения. Система отлажена и работает не только с рабочих мест охраны, но и из ближайшего офиса Картеля Безопасности.

Кроме того, все большие фабрики оборудованы также своей собственной контрольной видеосистемой, работающей более 20 час в сутки.

У камер слежения есть целый ряд преимуществ перед другими средствами охраны:

- во-первых, визуальный контроль помогает идентифицировать нападающего и нацелить на него все имеющиеся средства защиты прежде, чем фабрике будет причинен ущерб;
- во-вторых, это позволяет пребывающему подкреплению досконально знать развивающуюся ситуацию и адекватно на нее реагировать;
- в-третьих, это дает возможность силам безопасности исследовать снятый на пленку эпизод, чтобы еще лучше подготовиться к будущим вторжениям.

Телевизионные камеры — это основа всей системы безопасности предприятий **WEC**.

### ОХРАНЯЕМЫЕ ТЕРМИНАЛЫ ДАННЫХ.

Помимо защиты компьютерных файлов от похищения, терминалы данных являются и важным звеном в чисто физической безопасности фабрик **WEC**.

Впрочем, как уже упоминалось выше, неохраняемые терминалы могут дать Соппротивлению свободный доступ ко многим участкам предприятий и позволят взять под свой контроль многие системы вооружения и защиты, чтобы тут же использовать эту силу против системы безопасности и солдат **WEC**.



Именно для предупреждения проникновения в соответствующие помещения, все объекты Консорциума имеют разветвленную сеть паролей и кодов.

### ЗАЩИТА ОБЪЕКТОВ (СТЕНЫ, ДВЕРИ, СИЛОВЫЕ ПОЛЯ).

Административные сооружения и промышленные предприятия **WEC** построены таким образом, что все внутренние стены покрыты полудюймовыми полимерными пластиками, которые могут выдержать прямой удар снаряда, выпущенного 300-мм мортирой. Внутренние двери сделаны из материалов, аналогичных тем, которые идут на производство корпусов космических спутников.

В результате всех этих мер даже обычные офисы и фабрики могут противостоять любому вооруженному штурму или артиллерийскому обстрелу. Особо важные объекты бронированы еще более круто. Однако на деле кое-какие двери и переборки уязвимы для концентрированного удара. Имейте это ввиду.

Внутренние стены ключевых помещений защищены самой мощной броней для обеспечения повышенной безопасности данной зоны.

Внутренние несгораемые двери, как правило, устанавливаются вместе с механическими или электронными выключателями, которые позволяют их наглухо запечатывать при приближении посторонних.

Особо значимые области могут быть перекрыты силовыми полями (о лазерных барьерах мы уже говорили выше. В данном случае речь идет о совершенно другой системе). Иногда эти поля остаются и в обычном состоянии работающими, в других случаях они включаются немедленно после срабатывания сигнализации. Хотя поля и эффективны против разных вариантов атаки, они не являются защитной панацеей. Их основной недостаток — огромное потребление энергии. В результате именно источник вырабатываемой энергии становится на предприятиях одним из наиболее уязвимых и желанных для поражения мест.

Тем не менее, при должной сноровке и наблюдательности отключить силовые поля, если при этом вы не находитесь под вражеским огнем, почти везде будет вам вполне по силам.

### АВТОМАТИЧЕСКОЕ ЗАЩИТНОЕ ОРУЖИЕ И ЛОВУШКИ.

Фабрики являются сооружениями повышенного риска и значимости. Как следствие, они наполнены автоматически срабатывающими артиллерийскими установками и разнообразными ловушками, предназначенными для не слишком опытных повстанцев (как правило, это противопехотные мины, установленные в наиболее стратегически важных местах).

Оружие обычно представляет собой укрепленные на стенах пушки, нацеленные в определенную точку (как правило, туда, где находятся переключатели).



Впрочем, системы нацеливания могут быть весьма различными — от статичного, неизменного, до управляемого компьютером самонаведения автоматических пушек и т.д.

Многие настенные орудия вращаются под значительными углами и имеют достаточно большой (для того, чтобы вас серьезно подранить) сектор обстрела.

На многих фабриках установлены специальные напольные мины (не путайте их с теми, что вы сами можете нести в своем **INVENTORY** и время от времени использовать). Эти мины активируются компьютером тогда, когда срабатывает сигнал тревоги. Впрочем, могут быть и другие комбинации.

Устанавливаются два типа напольных мин — стандартные и прыгающие.

Простые мины срабатывают немедленно при нажатии на них. Прыгающие приводятся в действие специальными выключателями. Они тщательно скрыты, а когда активируются, выбрасывают в определенном радиусе небольшие гранаты, способные доставить вам серьезные неприятности.

Всем этим разнообразным смертоубийственным имуществом владеет Картель Безопасности.

### СЕРВОМЕХИ.

С совершенствованием кибернетики, позволившей во многих ситуациях заменить человеческий труд сервомеханическими рабочими, Картели Безопасности и Кибернетический скоординировали свои ресурсы, чтобы создать несколько моделей сервомехов охраны, хорошо вооруженных и способных противостоять любому вторжению.

К настоящему моменту у **WEC** имеется два основных типа сервомехов, запрограммированных на самые различные боевые ситуации, и два вида бронированных машин, специально настроенных на уничтожение людей.

**MS-40** — «**ROAMING SUSAN**» — самый старый, но до сих пор наиболее часто используемый сервомех. Это гусеничная модель **MS-40**, многоцелевой механизм с улучшенным процессором для программирования безопасности и идентификации людей. Оснащен оружием 40-го калибра.

Программирование этого сервомеха наиболее общее, без особых тонкостей и нюансов, а огневая мощь явно недостаточна для серьезного боя. Тем не менее они могут быть опасным и эффективным компонентом защитной стратегии, хотя и плохо защищают сами себя.

**MS-110** — «**ANDROID**» — этот андроид — улучшенный «гуманойдный» вариант **MS-40**, сделанный как робот-человек, с механическими руками, ногами, туловищем и головой. Он имеет

один из самых лучших вариантов «мозгов», когда-либо созданных для сервомехов. Может выполнять различные лабораторные задания и одинаково успешно заниматься вопросами безопасности.

**MS-110** не создавался изначально как средство защиты — это просто одно из многих дел, которые ему вполне по силам.

Андроид довольно слаб в атаке и не эффективен как мощное оборонительное средство, однако это тоже полноценная боевая единица врага, которая, особенно во взаимодействии с другими силами, будет чрезвычайно опасна.

**AP-4210** — «**THERMATRON**» — это первая по-настоящему мобильная оружейная платформа, доступная для гражданского использования (в том смысле, что управляется с терминалов служащими предприятий **WEC**). Она на деле реализует преимущества легкого и среднего вооружения (прежде всего, скорострельность), обладая при этом прекрасной мобильностью и отличными боевыми возможностями.

В отличие от серии **MS**, сервомехи **AP** специально созданы для атакующего и защитного использования в борьбе против небольших отрядов наземного противника. При этом в первую очередь Картель рекомендует использовать эти устройства в сочетании с живой силой, дополняющей своим огнем действия сервомеха. Тактика Сил Безопасности и состоит в сочетании механических и человеческих боевых единиц. Причем в основу всего процесса поставлены **AP-4210** и его более усовершенствованная модель **AP-4400**, которые являются вашими главными (наряду с элитными солдатами **WEC**), противниками в подавляющем большинстве миссий.

**AP-4400** — «**VETRON**» — еще более совершенный вариант **AP-4210**. Значительно лучше бронирован, достаточно массивен и при этом более быстр, несет улучшенное оружие и в вопросах программирования ушел далеко вперед по сравнению со своим предшественником (т.е., способен на большее количество разнообразных действий и оснащен более совершенным искусственным интеллектом).

При этом основная стратегия Картеля Безопасности относительно совершенствования механических средств защиты заключается в том, чтобы постепенно заменить все **AP-4210** на более мощные **AP-4400**.

Впрочем, и сервомехи более, чем смертны. Хороший прицельный огонь способен вывести их из строя. Хотя стоит отдать им должное, **VETRON**ы действительно очень сильны, и с каждым из них вам придется изрядно повозиться.

С тем, как работают различные системы защиты в совокупности, вы можете познакомиться с самых первых ваших шагов по лабиринтам «Crusader». В первой же миссии помещение, в которое вы попадаете через телепортационную сеть, оснащено самыми



разнообразными защитными средствами (хотя, естественно, здесь их — только малая часть из тех, которые вам предстоит встретить дальше). Но это не главное, самое важное — понять принцип взаимодействия различных линий обороны.

**1** — телепорт, через который в данную зону попадают те, кто имеет на это допуск (и те, кто не имеет, такие же бойцы Сопrotивления, как и вы).

**2** — чуть дальше, в правой части экрана, на стене расположен **ALARM BOX**, устройство, включающее сигнал тревоги, который сразу же озадачит всю имеющуюся в наличии охрану. Переключатель расположен таким образом, что техник, работающий неподалеку, очень быстро может включить его. Вот вам и первый урок — лицо вроде бы гражданское, а вред вам принесет весьма ощутимый. Далее за перегородкой находятся два охранника (**GUARD**). Хорошо хоть, что это вооруженные гражданские лица, обученные наспех и не представляющие большой опасности. Особо отметьте их расположение. Первый видит телепортер, второй хоть и находится дальше, может услышать и сигнал тревоги, и шум боя. При этом второй охранник может и вступить в бой, и побежать за подмогой. Чуть правее прохода, напротив **HEALTH STATION** расположен резервуар, который противник может активировать, чтобы обдать вас горячей жидкостью, но не оттуда, где расположен вентиль, а несколько дальше.

Следующее помещение — это узкий проход к самой фабрике. Справа сверху расположена видеокамера, контролирующая ваши действия и включающая системы защиты. В состоянии угрозы она активирует скрытые дальше в стене пушки. Это происходит, если управляющий камерой компьютер не распознает в вас «своего».

Однако прямо напротив телекамеры, за выступом находится относительно спокойная зона, откуда можно расстрелять электронного врага.

Следующая комната содержит лифт доступа, на котором можно подняться в коридор, открывающий доступ к остальным помещениям фабрики. Если сработает сигнализация, в эту зону прикатит сервомех **MS-40**. Он перекроет вам путь, встав напротив двери. Отсюда машина может атаковать вторгающегося, если вы попытаетесь приблизиться к платформе. Попутно отметим, что ваше спокойствие будет нарушено еще парочкой охранников, норовящих всадить в вас 5—10 зарядов разной мощности (в зависимости от выбранного в начале уровня сложности игры).

И это лишь самое начало ваших злоключений. Впрочем, уже на этих экранах вы сразу найдете массу полезных вещей. Это и пункт восстановления здоровья (**HEALTH STATION**), и пара контейнеров с весьма полезными компонентами экипировки, и, в конце концов, карманы убитых вами противников.

Осматривайте объекты как можно более тщательнее и забирайте для начала все подряд, авось пригодится. Не забывайте и про деньги. Если сможете добраться до конца миссии, они вам понадобятся для покупки всякой боевой всячины.

## Некоторые общие советы начинающим террористам



Партизанская война, которую ведет Сопротивление, требует от солдат, участвующих в ней, умелых одиночных действий. Секрет выживания в таких миссиях — способность думать глобально. Вам необходимо контролировать ситуацию вокруг себя на все 360 градусов и в трех измерениях, так как прикрыть вас с тыла будет некому.

Обычно поле боя — место довольно шумное. Вам, однако, всегда нужно стремиться к тому, чтобы любой посторонний звук не оставался без внимания. Это с одной стороны. С другой — вы сами должны действовать так, чтобы, по возможности, не привлекать к своей персоне повышенный интерес хозяев.

Партизаны не встречают врага на открытом поле боя. Вам необходимо действовать так быстро и настолько скрытно, чтобы противник, погибая, так и не понял, что же произошло. Если вы увидите, что солдат неприятеля преграждает вам путь, мешая выполнению поставленной задачи, убивайте его, не откладывая это дело ни на секунду. Причем старайтесь при этом производить как можно меньше шума.

Входя в помещение, сначала осмотритесь вокруг: нет ли поблизости телевизионных камер. Им требуется несколько секунд на то, чтобы заметить вас. Если вы уничтожите их прежде, чем они это сделают, у вас появится шанс, так как тревога включена не будет. В случаях, когда камера расположена вне зоны действия вашего оружия, ни в коем случае не останавливайтесь, а продолжайте движение в максимально быстром темпе — камере будет сложнее поймать вас в объектив и идентифицировать, замкнув ваше изображение на себя. Большинство электронных устройств Консорциума, к счастью, весьма глупы, если вы знаете, как их провести. Камеры **TV** — наглядный тому пример.

Пушки на стенах тоже весьма опасны, но и с ними можно поиграть. В частности, при умелом пользовании выключателями и продуманном маневрировании, противника можно заманить в простреливаемый сектор и расстрелять из его же орудий. Впрочем, эта тактика весьма опасна, изощрена, и не стоит особо тратить время на ее освоение. А пушки проще расстреливать без лишних реверансов.

Если вы попали в особо охраняемое помещение, всегда ищите терминалы данных. Как правило, за монитором сидит обслуживающий персонал, и если вам удастся убрать его со своей дороги, вы получите прямой доступ в тщательно закрытую от постороннего

глаза базу данных того предприятия, на котором в настоящий момент действуете. Здесь вас ждет много радостных открытий — пароли к дверям, разнообразные ценные сведения и прочая необходимая информация, которую иным способом раздобыть невозможно.

Все время помните о целях своей миссии. Требуемое задание необходимо сделать, приложив к этому минимум возможных усилий. Если противник не мешает вам выполнить поставленную задачу, не теряйте времени на его уничтожение только из-за того, что вы отрицательно относитесь к **WEC**. Трупы привлекают внимание.

В случаях, когда ваша миссия заключается, допустим, в похищении файла или освобождении пленника, вы должны сделать именно это. В таких случаях нет необходимости, да и вообще не рекомендуется, уничтожать всю охрану или подрывать объект. Вот получите соответствующий приказ, тогда и отводите душу...

Когда вы окажитесь телепортированным на очередной неприятельский объект, в ваших руках должно быть столько оружия и дополнительного оборудования, чтобы его оказалось достаточно для выполнения миссии. Научитесь разумно управлять своими ресурсами — в этом залог успеха. Не тратьте драгоценные патроны, расстреливая дверь, если ее можно открыть другим, более цивилизованным способом. Дело не только в потере патронов, просто излишний шум заранее предупреждает врага о вашем появлении.

Впрочем, заикливаться на чем-то одном не надо. Каждая миссия «Crusader» по-своему нова. Иногда время дороже безопасности, и вам в действительности полезней будет взорвать дверь, чем искать другие способы открыть ее.

Оружие и оборудование, с которыми вы начинаете каждое очередное задание, — это только малая часть того, что вы можете и должны использовать в игре. Снаряжение, принадлежащее **WEC**, вполне пригодно для того, чтобы повернуть его против своих прежних владельцев. Если у вас кончились, допустим, боеприпасы, поищите как следует. Окружающая обстановка зачастую может дать вам все, что нужно. Ищите сейфы, хранящие оружие, исследуйте лаборатории, в которых могут находиться такие системы вооружения, которые окажутся значительно лучше, чем те, которыми оснащена большая часть солдат **WEC**.

С другой стороны, особенно когда вы разберетесь, что к чему, не стоит таскать с собой столько добра, сколько вы вообще сможете унести. Не увлекайтесь сверх меры. В конце концов это может привести к тому, что вы потеряете бдительность и забудете и про врагов, и про главные цели в миссии. Назначение осмотра поля боя состоит не в том, чтобы механически собрать все, что только можно, и создать себе заначку на будущее, а в том, чтобы реально приблизить вас к выполнению задачи. Щиты — это прекрасная вещь, но в

высокотехнологичной среде они довольно быстро разряжаются. К тому же, постоянно требуют и повышенного расхода энергии. В конце концов вы рискуете при этом вообще остаться без защиты. По этой причине, прежде, чем обследовать помещения с различным технологическим оборудованием, вам стоит хорошенько подумать, как на это отреагирует ваша защитная оболочка.

Однако, опять же, это не значит, что силовые щиты не нужны. Ни в коем случае! Без них ваш Сайленсер абсолютно ничего не стоит. До тех пор, пока щит хоть как-то работает, за здоровье героя можно не беспокоиться. Но стоит ему отказать, солдат погибнет очень быстро.

В игре будет масса ситуаций, которые абсолютно неразрешимы без некоторого количества взрывчатки. Эти устройства обязательно должны присутствовать в вашей экипировке. Две-три мины **DETPAC** всегда пригодятся, если вам действительно нужно пройти через дверь как можно быстрее. Также эти мины удобны для относительно безопасного уничтожения врага. Установите устройство в дверном проеме, отойдите подальше и, при приближении врага, активируйте **DETPAC**.

**LIMPET MINE** готовы к использованию всегда. Однако наиболее удобное место их применения — поблизости от телепортеров, сквозь которые на обследуемый вами участок может прибыть вражеское подкрепление. (Только предварительно убедитесь, что этот телепортер не понадобится вам самим. В противном случае у вас возникнут серьезные проблемы.)

**SPIDER MINES** хороши для того, чтобы атаковать врага, поджидающего вас в засаде. Когда вы увидите неприятеля за ближайшим поворотом лабиринта, смело выпускайте «паука». Если в помещениях, в которых вы работаете, находятся сервомехи, идеальное средство для борьбы с ними — **INHIBITOR**. Если он у вас есть, убедитесь сначала, все ли в порядке и с мощным стрелковым оружием, потому что ингибиторы потребляют так много энергии, что на энергетическое оружие запаса наверняка не хватит. В результате вы просто не сможете уничтожить сервомеха, которого парализуете. Особенно эффективен против замеревших машин **REAPER (AC-88)**.

Основным различием между командос, которым фактически является ваш герой, и обычным регулярным солдатом является то, что боец сражается тем оружием, которое несет с собой. Командос же использует всю окружающую его среду, превращая ее в грозную силу.

Вам нужно тщательно исследовать окружающую обстановку не только из-за того, что она может быть опасна для вас, но и с тем, чтобы сделать ее губительной для врагов.

Допустим, вам попалась неприятельская ловушка. Конечно, ее можно разрушить. Может быть, это даже правильно, если вас



преследует противник или по-другому не пройти к основной цели миссии. С другой стороны, если есть возможность и время, можно подумать, как заманить в ловушку неприятеля.

Если вы оказались в промышленной или лабораторной зонах — следите за кранами, панелями и переключателями. Возможно, что-либо из них станет для ваших врагов неприятной неожиданностью и даст вам некоторое преимущество. Невинный клапан, использованный вовремя, может огненной струей сжечь сразу нескольких врагов. Аналогичным образом можно использовать газ и горячий пар.

## Еще несколько практических советов

- Тщательно изучите задание перед тем, как приступить к его выполнению.
  - Тщательно осматривайте все помещения в поисках полезных предметов.
  - Научитесь правильно и безопасно для себя использовать все предметы, встречающиеся в игре.
  - Не увлекайтесь охотой за противником.
  - Ищите терминалы и читайте содержащуюся там информацию, особенно — коды. Записывайте все, что увидели (комбинации цифр), возможно, эта информация пригодится вам не сразу, а лишь некоторое время спустя.
  - Вскрывайте сейфы, обычно там хранятся наиболее важные вещи, такие как, например, **KEYCARD**.
  - Уничтожайте телевизионные камеры.
  - По возможности, подчиняйте себе сервомехов и с их помощью расчищайте путь в особо опасных местах.
  - Не пропускайте попадающиеся на вашем пути пункты восстановления здоровья и энергии. Вообще, постоянно обращайтесь внимание на состояние и того, и другого.
  - В ходе игры не забывайте о «горячих» кнопках доступа — **М** (автодоктор), **В** (подрыв установленной бомбы) и **Е** (подзарядка батарей).
  - С Визелом разбирайтесь до тех пор, пока не купите у него все то, что хотите (при наличии денег, естественно).
  - И не забывайте на базе повстанцев общаться с вашим командиром!
- «Crusader: No Remorse» — игра очень сложная, но чрезвычайно интересная.



Те, кому какой-либо из уровней покажется абсолютно непроходимым, не отчаивайтесь. Есть способ, благодаря которому игру при загрузке можно начать не с начала (и не с места сделанной записи), а непосредственно со старта любой из 16 игровых миссий.

Для этого перед запуском наберите в командной строке следующую фразу: **CRUSADER — SKILL X — WARP Y**.

В этой магической формуле **X** означает уровень сложности игры (**1...4**), а **Y** — порядковый номер миссии (**1...16**), которую вы хотите немедленно загрузить.

Вот теперь действительно все.

Желаем удачи!

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Crusader: No Remorse

**Год:** 1995

**Фирма:** Origin

**Размер на CD:** 536 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь



# CYCLEMANIA

Одной из первых игр, стопроцентно использующей возможности мультимедиа, стала появившаяся в 1994 г. игра под названием «Cyclemania». Этот превосходный симулятор мотоциклетных гонок был издан фирмой «Accolade» в легендарной и снискавшей огромную популярность у любителей компьютерного спорта серии «Accolade Sport».

Несмотря на то, что «Cyclemania» увидела свет по компьютерным меркам достаточно давно, действительно актуальной она стала (во всяком случае в нашей стране) лишь тогда, когда широкой аудитории оказались доступны многоскоростные CD-ROM драйвы.

«Cyclemania» во многих отношениях поистине новаторская игра, даже слегка опередившая свое время. Впервые на мощных графических станциях удалось синтезировать живое видеоизображение и рисованных персонажей игры, сведя их в единое целое. Притом сделано это было настолько мастерски, что когда вы мчитесь по трассе, снятой видеокамерой, управляя нарисованным мотоциклом, и обгоняете также графически изображенных соперников, воспринимается это абсолютно органично. Насыщена игра великолепными заставками и многочисленными отбивками, выполненными в технике 3D графики. Присутствуют в ней и ставшие ныне очень популярными документальные видеофрагменты эпизодов реальных соревнований, и потрясающий стереозвук.

Итак, есть просто мотоциклисты, а есть байкеры (в хорошем смысле этого слова), для которых мотоцикл — это не просто средство передвижения, а нечто, гораздо большее. Огромные скорости, крутые виражи, чувство опасности, бескомпромиссная борьба с соперниками — вот что движет этими людьми. И мощнейшие железные кони несут их вперед, все к новым и новым победам.

«Cyclemania» и вам предоставит возможность попробовать себя в роли мотогонщика, проверить свою реакцию, мастерство и бесстрашие. В вашем распоряжении, на выбор, 6 лучших мотоциклов, 5 сложнейших гоночных трасс, на которых и предстоит вести соревнования. Это и широкий автобан, и горная дорога-серпантин, и трасса, проложенная в знойной пустыне, и тихая лесная дорожка с вереницей головокружительных поворотов... Борьба предстоит бескомпромиссная, и каждая гонка будет новым вызовом. Ваши соперники очень опытные и удачливые, а на трассах возможны любые неожиданности: пролетит на бреющем полете самолет, на дорогу выйдет корова, отбившаяся от стада, навстречу вам проедет кабриолет с компанией навеселе или тяжело груженный самосвал, промчится лихач в крутой спортивной «тачке» или полицейский с радаром на своем мотоцикле... Дорожное покрытие

может оказаться залитым машинным маслом, или на нем будет валяться какая-нибудь старая железяка.

И только виртуозность в управлении мотоциклом и крепкая нервная система помогут вам с честью пройти все эти нелегкие испытания и стать чемпионом. Так что одевайте кожаную куртку, мотоциклетный шлем, краги, ботинки и залезайте в седло! И помните, что «Cyclemania» — игра именно для тех, у кого езда ассоциируется с бешеной скоростью и опасностью, а слабакам вряд ли найдется место в рядах байкеров.

Ну, а теперь запустим игру и попытаемся разобраться с многочисленными настройками и опциями. После непродолжительной заставки, вы попадете в главное меню игры, состоящее из восьми пунктов, первый из которых носит название:

**QUICK RACE** — быстрое начало гонки, без предварительной настройки опций (при желании их можно изменить в первом пункте **OPTIONS**). Вы сразу перенесетесь на стартовую линию, где уже заняли позиции 6 гонщиков. Большая синяя стрелка укажет мотоцикл, которым вам предстоит управлять. После взмаха флагом и команды: «**GO**», давите на акселератор и начинайте борьбу.

**ONE RACE** — эта опция позволит вам принять участие в одной гонке с 5 соперниками, которой может предшествовать тренировка и квалификационный заезд. При удачном раскладе, вы сможете внести свое имя в таблицу рекордов — **HIGH-SCORE TABLE**. Начисление очков в «Cyclemania» происходит по специальной методике. На однокруговой гонке можно набрать столько же очков, как и на большой тридцатикруговой. Все зависит от скорости и техники прохождения поворотов и препятствий. Предусмотрена так же система начисления премиальных очков (**BONUS**) по итогам завершения каждого круга, где учитывается количество набранных на данном круге и всего в гонке очков, общее количество пройденных кругов и результат, с которым вы закончили этот круг. В режиме агрессивной гонки премиальные очки начисляются и за выведение из строя мотоциклов конкурентов. В «Cyclemania» существуют различные таблицы рекордов. Дифференциация происходит не только по каждой трассе в отдельности, но и по стилю гонки, уровню умения соперников, степени вашей подготовленности. Так что стать первым во всех номинациях достаточно сложно.

**CHAMPIONSHIP** — здесь вы можете принять участие в чемпионате, состоящем из 5 гонок. В этих сериях вам будут противостоять 5 очень сильных компьютерных противников, которые так же, как и вы, будут пытаться выиграть главный трофей соревнований — **CYCLEMANIA CUP**, а также завоевать значительный денежный приз, необходимый для дальнейшей модификации и усовершенствования вашего мотоцикла. К тому же будет весьма не лишним и увековечить свое имя в таблице рекордов. Для победы в чемпионате очень важно ровно и сильно выступить во всех гонках. Ваша сверхзадача — победа во всех заездах. После



окончания каждой гонки происходит начисление очков в зачет чемпионата, причем очки получают все 6 гонщиков. Победителем объявляется тот, кто наберет максимальное количество очков по сумме всех 5 гонок серии. Призовой денежный фонд делится только между тремя первыми призерами гонки. Если вам не удалось добраться до финиша в одном из заездов, в сводной таблице чемпионата появится надпись **D.N.F. (DID NOT FINISH)**, и шансы на общую победу в борьбе за кубок резко снизятся. В любом варианте нужно пытаться занять в каждой гонке место не ниже третьего, чтобы получить призовую сумму, которая поможет вам модернизировать мотоцикл, сделав его еще быстрее и мощнее. В начале чемпионата на вашем счете имеется всего 100 долларов, а насколько возможно его увеличить на каждом этапе розыгрыша чемпионата видно из приведенной ниже таблицы распределения очков и призов:

Место	Очки	Призовые деньги
1	25	750 долларов
2	20	500 долларов
3	16	250 долларов
4	12	нет
5	9	нет
6	3	нет

**LOAD GAME** — эта опция позволит вам восстановить и продолжить ранее начатую игру с того самого места, где она была сохранена. В «Cyclemania» предусмотрена одна текущая подпись и возможна она только во время самой гонки, правда, в любой ее момент. В квалификации и практике сохранить игру нельзя. Для записи игры, во время заезда нажмите **ESC** и вы окажетесь в небольшом меню, где нажатие на **ENTER** запишет текущее состояние гонки, **ESC** — возврат в главное меню, **SPACE** — обратно на трассу.

**DEMO** — выбрав эту опцию, вам предоставится возможность увидеть, как, пилотируемые компьютером, 6 мотоциклов мчатся по одной из 5 сложнейших трасс.

**OPTIONS** — различные технические настройки игры. Эта опция содержит в себе 6 пунктов:

— **QUICK RACE DEFAULTS** — установка основных параметров для режима быстрого начала гонки:

**BIKE** — выбор одного из 6 предложенных мотоциклов;

**TRACK** — выбор одного из 5 треков;

**RACE TYPE** — тип гонки. Опция, позволяющая откорректировать основные параметры гонки. Далее мы рассмотрим ее более подробно;

- **CALIBRATE JOYSTICK** — возможность калибровки джойстика после его выбора в следующем пункте меню;
- **JOYSTICK** — включение/выключение джойстика;
- **MUSIC** — включение/выключение музыкального сопровождения в игре;
- **SOUND FX** — включение/выключение звуковых спецэффектов;
- **VISUAL FX** — включение/выключение визуального видеоряда, который появляется на экране в самые драматические моменты соревнований.

**HELP** — пункт основного меню, посвященный методам управления в игре. Здесь вы сможете в любой момент найти подсказку о способе выполнения различных команд как с клавиатуры, так и джойстиком.

**EXIT** — выход в DOS.

В «Cyclemania» все сделано для того, чтобы создать полную атмосферу настоящей мотоциклетной гонки со всеми ее компонентами и аспектами. Вам предоставляется и право выбора понравившейся модели мотоцикла, и возможность его модернизации при помощи заработанных в гонках призовых денег, и определение различных параметров трасс, уровня подготовленности соперников, и многое другое. Для этого после начала какого-либо соревнования на экране монитора появится **SELECTION MENU**, содержащее в себе следующие пункты.

**SELECT BIKE** — здесь предстоит выбрать мотоцикл и образ гонщика, которым вы будете управлять в соревнованиях. Для того, чтобы сделать правильный выбор, предварительно детально ознакомьтесь со всеми технико-тактическими параметрами каждого из 6 представленных мотоциклов. Они представлены следующими величинами:

- **DISPLACEMENT** — объем двигателя в куб. см;
- **BORE x STROKE** — диаметр цилиндра и ход поршня в цилиндре;
- **COMPRESSION RATIO** — коэффициент компрессии;
- **HP/RPM** — мощность двигателя в лошадиных силах и количество оборотов двигателя в минуту;
- **1/4 MILE** — время разгона на расстоянии, равном четверти мили (около 400 м);
- **TOP SPEED** — максимальная скорость;
- **EMPTY WEIGHT** — масса мотоцикла без нагрузки.

Как вы понимаете, все мотоциклы отличаются друг от друга. Притом не только чисто технически, но и по манере поведения на треке. Поэтому такие характеристики, как послушность в



управлении, стойкость при столкновениях, возможность моментального ускорения, вы сможете определить, лишь протестировав в гонках различные модели мотоциклов. Но какой бы мотоцикл вы не выбрали для себя, помните, что главным остается, все же, человеческий фактор, т.е. умения гонщика в управлении и грамотно построенная тактическая борьба во время гонки.

**SELECT TRACK** — эта опция позволяет выбрать трассу, на которой вы предпочтете начать свою байкерскую карьеру. Процесс выбора обличен в очень нестандартную форму. Вы попадаете в комнату отдыха мотогонщиков, вальяжно садитесь в кресло у экрана телевизора и с помощью клавиш **UP** и **DOWN** начинаете переключать каналы. Первые 10 транслируют убийственные фрагменты мотоциклетных гонок, а последующие 5 представят вам трассы со всевозможными характеристиками и комментариями. Выбор понравившегося трека производится нажатием клавиши **ENTER**. Вот полный перечень трасс в порядке возрастания их сложности:

- **1. EASY STREET;**
- **2. SHOCK TREATMENT;**
- **3. DESERT HEAT;**
- **4. DEEP TROUBLE;**
- **5. FOREST SHADOWS.**

**BIKE SETUP** — имея призовые деньги, вы можете посетить **CYCLEMANIA SHOPS** — магазин, торгующий запасными частями, и приобрести новые детали, узлы и агрегаты, делающие ваш мотоцикл еще более совершенным. Для этого предварительно введите свое имя, ведь именно на нем числятся ваши средства. Вам предлагаются в ассортименте следующие 4 группы товаров:

1. Системы выпуска отработанных газов с высокими характеристиками (выхлопная труба):

- **SUPER SPORT** — 300 долларов;
- **CARBON FIBER** — 500 долларов;

2. Современнейшая газовая пятипозиционная подвеска (амортизаторы):

- **SUPER ADJUSTER** — 350 долларов;
- **MULTI ADJUSTER** — 500 долларов;

3. Специальные покрышки с отличными скоростными характеристиками:

- **SUPER SPORTS** — 200 долларов;
- **RACE COMPOUNDS** — 380 долларов;
- **ULTIMATE SLICKS** — 750 долларов;

4. Усовершенствование двигателя с расточкой и шлифовкой головки блока и заменой цилиндров:

— **UPGRADE ENGINE** — 2500 долларов.

Не забывайте, что магазин имеет смысл посещать, имея на своем счету приличную сумму выигранных денег. Покупки делайте расчетливо, исходя из того, какой компонент езды вы хотели бы улучшить. Ведь каждая деталь влияет на определенные показатели. Например, новые амортизаторы и покрышки облегчат управление и контакт с дорожным покрытием, а модернизация двигателя и замена выхлопной трубы — увеличат мощность и, соответственно, скорость. Итак, если денег на покупку достаточно, то факт совершения сделки будет подтвержден надписью: **SOLD** (продано). Если нет, голос продавца фразой: «**YOU DON'T HAVE ENOUGH MONEY**», напомнит вам об этом. Старайтесь не попадать в такую неловкую ситуацию, это всегда неприятно, особенно для байкера.

**RACE TYPE** — опция, позволяющая установить основные особенности гонки, такие как ее длина, ваша позиция на линии старта, умения соперников и некоторые другие. Рассмотрим их по порядку.

— **LAPS NO.** — установка количества кругов в гонке. Возможно изменять это значение в интервале от **1** до **30**, при этом:

от **1** до **9** — **SHORT** — короткая гонка;

от **10** до **19** — **MEDIUM** — гонка средней протяженности;

от **20** до **30** — **LONG** — большая гонка.

— **GRID POSITION** — выбор положения на линии старта. Эта опция является особенно актуальной в том случае, если вы не желаете принимать участие в квалификационном заезде.

**RACE** — здесь вам предстоит определить стиль гонки:

— **FRIENDLY** — товарищеская бесконтактная гонка, в которой главное — двигаться быстрее всех и первым пересечь финишную черту;

— **AGGRESSIVE** — агрессивная гонка, в которой, помимо скорости, вам нужно быть достаточно крепким и в меру наглым, так как предстоит вести отчаянную борьбу с соперниками, которые будут беспрестанно атаковать ваш мотоцикл, пытаясь выбить с трассы и оставить вне игры.

**OPPOSITION LEVEL** — опция, позволяющая выставить уровень умения соперников. Всего их три:

— **AMATEURS** — лохи и дилетанты;

— **QUITE GOOD** — достаточно хорошие и быстрые гонщики, но страдающие внезапными приступами паранойи при виде полицейского с радаром скорости;

— **PROFESSIONALS** — настоящие крутые парни. Мчатся вперед без страха и упрека, не преминут спихнуть вас в кювет или под колеса встречного грузовика.

**CONTROL LEVEL** — уровень вашего умения в управлении мотоциклом. Одним словом, в этом пункте имеются варианты усложнения собственной жизни на трассе:

— **JUST GOT HERE** — уровень новичка, типа практики с соперниками;

— **I'M GOOD** — средний уровень сложности, многие технические огрехи в вождении прощаются, шансы падения не слишком велики;

— **BRING 'EM ON** — степень сложности максимальна, полный реализм.

**CONTINUE** — нажав эту опцию, вы вплотную подходите к началу гонки и попадаете в **RACE MENU**, которое содержит следующие варианты продолжения:

— **PRACTICE** — практика, дающая возможность в отсутствии соперников опробовать трассу и мотоцикл;

— **QUALIFYING** — квалификация. Борьба здесь предстоит не с соперниками, а со временем. Необходимо показать максимально лучшее, это определит вашу позицию на старте основного заезда. Отметим, что на уровне товарищеской гонки, во время практики и квалификации на дороге отсутствуют все помехи и препятствия, а при режиме агрессивной гонки — все внешние факторы будут присутствовать в полном объеме.

— **RACE** — начало гонки, вы на линии старта и... «ни пуха вам, ни пера»!

Ну, а теперь самое время разобраться с приборной панелью вашего мотоцикла. Ее значение во время хода гонки трудно переоценить. Рассмотрим все приборы и индикаторы, а их на игровом экране ни много ни мало — 11.

1. **SPEED INDICATOR** — цифровой индикатор текущей скорости мотоцикла, может показывать значения как в миль/ч, так и в км/ч. Находится наверху в центре экрана.

2. **CURRENT LAP TIME** — цифровой индикатор, показывающий время прохождения текущего круга. Находится наверху слева.

3. **TACHOMETER** — прибор для измерения количества оборотов двигателя. На шкале тахометра имеется красная зона, которая сигнализирует о том, что обороты слишком высоки и, видимо, включена пониженная передача. Если вы долгое время будете двигаться на повышенных оборотах, двигатель мотоцикла может заклинить. Тахометр выполнен в виде комбинации приборов и включает в себя так же индикатор, сигнализирующий о номере передачи, на которой вы движетесь. Если активирована автоматическая коробка передач, то на индикаторе будет светиться буква **A**.



4. **SPEEDOMETER** — спидометр. Рядом с ним находится индикатор включения видеовставок — **VFX**.
5. **RACE POSITION INDICATOR** — дисплей, показывающий, какое место вы занимаете в гонке в данный момент.
6. **TOTAL RACERS INDICATOR** — показывает общее количество гонщиков, продолжающих вести в ней борьбу.
7. **CUMULATIVE RACE SCORE** — счетчик ваших очков, набираемых по ходу данного заезда.
8. **LAP NUMBER INDICATOR** — индикатор количества пройденных кругов.
9. **TOTAL LAPS INDICATOR** — цифра, показывающая общее количество кругов в текущей гонке, которое нужно пройти.
10. **LIFE-BAR INDICATOR** — бегунковый индикатор «жизни» мотоцикла, т.е. степени его разрушения после аварии.
11. **ENGINE TEMPERATURE GUAGE** — прибор, показывающий температуру двигателя. Нормальное значение должно быть около 70 градусов по Цельсию. От езды на высоких оборотах двигатель может начать перегреваться и, достигнув температуры 120 градусов, заглохнет. На экране появится надпись: **OVERHEAT** (перегрев). Дальнейшее движение возможно будет продолжить только после остывания двигателя.

Все приборы, кроме первых двух, расположены очень удобно и компактно в нижней части экрана. Львиная доля этих устройств особенно важна при использовании на мотоцикле ручной коробки передач.

Управление в игре может осуществляться как с клавиатуры, так и джойстиком, а в предваряющих гонки меню различные настройки удобно производить при помощи мыши. На клавиатуре задействованы следующие функциональные клавиши:

- F1** — включение музыкального сопровождения;
- F2** — выключение музыкального сопровождения;
- F3** — включение звуковых спецэффектов;
- F4** — выключение звуковых спецэффектов;
- LEFT** — поворот влево;
- RIGHT** — поворот вправо;
- UP** — акселератор;
- DOWN** — тормоз;

**D** — переключение режимов работы цифрового индикатора текущей скорости с миль/ч на км/ч и обратно, а также полное его отключение;



**G** — переключение с автоматической коробки передач на ручную и обратно;

**F** — включение/отключение видеофрагментов;

**J** — переключение управления на джойстик (убедитесь в том, что вы его предварительно откалибровали);

**K** — переключение управления на клавиатуру;

**M** — переключение формата игрового экрана. Возможны два варианта: полноэкранный и уменьшенный. На втором варианте присутствует карта трека, на которой отслеживается движение всех гонщиков по трассе. Второй вариант также хорош и для медленных CD-ROM драйвов;

**O** — включает/выключает табло в правой средней части игрового экрана, показывающее расстояния, отделяющие вас от соперников;

**P** — включение/выключение паузы в игре;

**S** — запуск двигателя при ручной коробке передач;

**X** — понижение передачи;

**Z** — повышение передачи.

При переключении управления на джойстик, с него выполняются следующие команды:

**BUTTON 1** — запуск двигателя и повышение передачи;

**BUTTON 2** — понижение передачи и замедление движения при многократном нажатии;

**FORWARD** — акселератор;

**BACKWARD** — тормоз;

**RIGHT** — движение вправо;

**LEFT** — движение влево.

Вот и вся основная информация о «Cyclemania», которой вам будет достаточно для того, чтобы чувствовать себя уверенно, впервые сев за руль гоночного мотоцикла. Игра очень красивая, динамичная и увлекательная. Уверяем вас — время, проведенное за ней, не будет потеряно даром.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Cyclemania

**Год:** 1994

**Фирма:** Accolade

**Размер на CD:** 415 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

# DELTA V



Последние два-три года фирма «Bethesda Software» проявляет потрясающую активность, выбрасывая на мировой рынок компьютерных игр одну за другой мощные и абсолютно непохожие друг на друга программы. Диапазон творческих (и коммерческих) интересов компании необычайно широк, что не мешает, однако, каждый новый продукт доводить до совершенства, обязательно оттачивая все составляющие компоненты игр, будь то сюжет, графическое воплощение или звуковое оформление.

В этом томе «Энциклопедии» мы рассказываем сразу о нескольких лучших играх «Bethesda». В данной главе речь пойдет о «Delta V», выпущенной в 1994 г.

Прежде, чем переходить к описанию, сразу предупреждаем пользователей — обратите пристальное внимание на свой компьютер. «Delta V» любит быстрые процессоры и максимально возможное количество оперативной памяти. С этими неудобствами придется мириться, так как, в противном случае, графическая игра не получилась бы столь ошеломляющей.

Итак, приглашаем вас в мир виртуальных компьютерных сетей.

И сегодня вам известно, что информация стоит денег, причем немалых. Что касается достаточно отдаленного будущего, там этот принцип вообще возведен в абсолют. На нем основывается вся коммерческая деятельность на планете. Действие переносит нас в XXIV век. 2306 г. стал заметной вехой в истории рассматриваемого вопроса. Дело в том, что именно тогда транснациональные корпорации объединили свои данные в сетевую матрицу, огромную структуру, охватившую компьютерные коммуникации на всей территории Земли. Цель этой акции — защитить свои данные от взломщиков, охотников до чужих секретов, путешествующих по компьютерным сетям с одной единственной целью — украсть то, что плохо лежит, с тем, чтобы впоследствии продать корпорациям-конкурентам за очень приличные деньги. «Матрица» стала последним бастионом компании в борьбе за спасение информационных баз данных. В ее развитие и совершенствование вкладывались триллионы долларов, на которые разрабатывались и внедрялись совершеннейшие системы защиты, начиная от «простых» шифрованных замков и заканчивая суперсовременным автоматизированным оружием. Таким образом, охота в виртуальных мирах стала делом далеко не безопасным.

Однако объединив все данные в единую систему, корпорации не добились-таки ожидаемого эффекта. Более того, задача профессиональных воров даже упростилась, так как теперь, войдя в «Матрицу» через особый терминал, стало возможным из одного места добраться в любую часть сетевого пространства и тщательно

«пошарить по углам» (естественно, если удастся преодолеть защитные системы).

Помимо этого, многие компании и сами стали проявлять нездоровый интерес к базам данных своих конкурентов.

Корпорации пришли к выводу, что требуется нечто или некто, способные решить проблему. В результате на службе крупнейших компаний появились серьезные специалисты-охотники — кибернетические пилоты, целью которых стало летать в виртуальных сетях, исследуя надежность оборонительных порядков «Матрицы».

Этих элитных мужчин и женщин называли «нетраннеры».

Их задача — исследование сетей и очищение их от воров.

Их цель — выжить.

В игре «Delta V» вы и будете одним из представителей компьютерной элиты, работающим на компанию «Black Sun». На самом деле, и в этом вам предстоит убедиться уже вскоре после начала игрового сюжета, ваши задачи будут связаны отнюдь не только с поиском и уничтожением воров. Более того, как правило, по заданию руководства «Black Sun» вы сами будете проникать на тщательно защищенные компьютерные территории других компаний с целью извлечь (назовем это так) нужные данные или подавить огнем своего истребителя оборонительные средства, закрывающие доступ в тот или иной сектор «Матрицы».

Графически игра представляет собой полет на маленьком вертолете истребителя в узких виртуальных тоннелях компьютерных сетей. Прелесть программы и, одновременно, основная ее трудность заключается в умопомрачительной конфигурации маршрута. Помимо извилистых участков, изобилующих поворотами поистине недопустимой для любого летательного аппарата, кроме вашего **TRACE**, сложности, тоннель буквально нашпигован различными искусственными предметами. Арки и преграждающие путь колонны, круто взмывающие вверх ступени и поперечные балки, сворачивание трассы в головокружильную спираль — вот далеко не полный перечень навигационных трудностей, с которыми вам предстоит столкнуться для того, чтобы достигнуть нужного сектора сети. И все это — на бешеной скорости, зачастую не оставляющей никаких шансов маневрировать вовремя.

Однако именно навороченность тоннелей, графически оформленная соответствующим образом, и составляет основное визуальное достоинство программы. Потрясает скорость, с которой обсчитываются все трехмерные объекты. Каждый отдельный предмет, будь то простой камень или артиллерийская башня, с точки зрения своего объема доведены до абсолютного совершенства. Размеры всех объектов стремительно увеличиваются по мере

приближения к ним, не распадаясь при этом на отдельные составляющие. Все выглядит естественно, словно вы сами летите в трехмерном виртуальном пространстве.

Такой эффект был достигнут «Bethesda» использованием комбинированной графики — с одной стороны, все состоит из примитивных векторных многогранников, с другой, они необычайно тщательно раскрашены, причем текстура настолько плотна и качественна, что вызывает иллюзию абсолютной целостности.

Что касается основного принципа игры — бой в узком, изначально заданном лабиринте, — поначалу он может показаться скучным и однообразным. Однако втянувшись в сюжет, вы вскоре поймаете себя на мысли, что эти рамки несколько не раздражают. Причина кроется не только в красоте и разнообразии тоннелей. Важную роль играют в этом процессе и те задания, подчас совершенно разные, не похожие друг на друга, которые вы вынуждены выполнять по заказу руководства «Black Sun». Кстати, вы не наемник-доброволец и на службе в корпорации находитесь отнюдь не по своей воле. Есть, видимо, в вашей биографии некие темные пятна, которые, однако, не помешают вам исправно нести ответственную и полную приключений и опасностей службу.

После загрузки вы попадете в первое игровое меню «Delta V».

**NEW GAME** — начать новую игру. При этом вы создаете нового нетраннера, и сюжет разворачивается с самого начала.

**LOAD GAME** — загрузить ранее записанное состояние. В этом случае вы продолжаете старую карьеру и приступаете к очередному, ранее не выполненному заданию. Меню загрузки состоит из 24 слотов, которые могут быть заполнены все или только частично. Каждая строка содержит только название сохраненного состояния. Однако при наведении курсора происходит расшифровка записи:

— **ID** — идентификация. Имя нетраннера, записанное в базу данных «Black Sun»;

— **DATE** — дата произведенной записи;

— **TIME** — точное время (последние две позиции будут правильными, если дата и время верно установлены на вашем компьютере);

— **SCORE** — количество набранных очков;

— **LEVEL** — номер успешно пройденного уровня.

**REPUTATIONS** — список лучших достижений в игре. Попасть в него можно, только набрав минимум 20 тыс. очков. Задача выполняема к 3–4 уровням.

**SETUP** — настройка основных параметров игры.

## SOUND & CONTROLLER

**MUSIC** — включение/выключение музыкального сопровождения.

**SOUND** — включение/выключение звуковых спецэффектов. По каждой из позиций возможна раздельная плавная регулировка громкости по шкале **VOL + -**.

## JOYSTICK CALIBRATION

Калибровка джойстика. Если он у вас имеется, необходимо проделать эту манипуляцию независимо от того, какое устройство будет использовано для управления истребителем в дальнейшем. Кстати, клавиатуры для успешной игры вполне достаточно, однако и хороший джойстик ничуть не помешает.

## CONFIGURE GRAPHICS

Меню, с помощью которого можно сконфигурировать основные параметры графического изображения, синтезируемого на экране. В зависимости от быстродействия компьютера можно настроить:

**VIEW DEPTH** — удлиняет или укорачивает расстояние, на которое можно видеть, находясь внутри тоннеля (низкая, средняя, высокая);

**LATTICE DETAIL** — устанавливает детализацию отображения дна и стен тоннелей (низкая, средняя, высокая);

**SKY** — наличие/отсутствие прорисовки «неба»;

**COCKPIT** — наличие/отсутствие изображения на экране кокпита панели управления истребителем;

**POLY SHADE** — увеличивает или уменьшает количество затененных деталей многоугольников, из которых сложены тоннели и все остальные неподвижные объекты в игре (низкое, среднее, высокое).

Кстати, уместно упомянуть о том, что в «Delta V» тоннели имеют незавершенную форму — отсутствует верхний свод. Поэтому больше они все-таки напоминают замысловатые траншеи, хотя высоко вылететь из них невозможно;

**ENEMY DETAIL** — уровень прорисовки всех неприятельских объектов от пушек и боевых истребителей до меньших по размеру, но не менее важных для выполнения задания шифрованных замков и прочего специального оборудования;

**EXIT** — в меню конфигураций означает возврат в первое игровое меню.

После установки необходимых графических и звуковых параметров (желательно по изображению на максимальном уровне) можно

переходить непосредственно к самой игре, используя опцию **NEW GAME**.

Вы оказываетесь на командном пункте службы безопасности «Black Sun». Именно отсюда осуществляется управление самой игрой. Здесь вы будете получать определенные задания, а шеф службы Дайнер Квэйд проследит за правильностью их выполнения.

Отдельные элементы обстановки являются пунктами нового меню, дающего допуск ко всем чисто игровым режимам. Пока ни одна из миссий не пройдена, не все они будут доступны.

**BRIEFING** — в центре экрана рабочее место Квэйда. Используя эту опцию, вы получите возможность ознакомиться в общих чертах со своим очередным заданием:

— **MORE** — «перелистнуть» следующую страницу;

— **EXIT** — завершить изучение приказа.

Обязательно старайтесь вникнуть в суть задания. При своей кажущейся простоте, «Delta V» содержит массу подробностей, без знания которых выполнить задачу невозможно. Суть игры заключается не только в новом полете и беспорядочной стрельбе по всему, что движется (и не движется). Каждый приказ содержит некую изюминку, определенную конкретную задачу, не выполнив которую вы не закончите миссию успешно. Узнать об этом можно только из общения с Квэйдом. Правда, проигрыватель миссии в «Delta V» устроен таким образом, что перед вылетом вы обязательно должны будете посетить еще один брифинг, тактический, но руководитель службы дает более подробную информацию.

**TERMINATE GAME** — изображение панели управления за креслом Квэйда — прекратить игру и вернуться в первое меню, чтобы начать весь процесс заново, перезагрузиться с нужного слота или выйти в DOS.

**SIMULATION** — монитор в правом верхнем углу. Этой опцией можно воспользоваться, чтобы потренироваться и опробовать управление и все системы жизнеобеспечения вашего корабля в имитационном полете. Задания никакого нет, и вы абсолютно свободны в выборе целей, скорости прохождения маршрута и т.д. Полет будет продолжаться до тех пор, пока не разрушится ваш корабль или вы сами не захотите прекратить его. Результаты нигде не учитываются и в памяти программы не фиксируются. О качестве ведения учебного боя можно почерпнуть информацию только с игрового экрана. В отличие от реальной миссии, в **SIMULATION** слева отображаются текущие данные по точности стрельбы и количеству подстреленных имитационных целей, где:

— **TURRETS** — орудийные башни;

— **ENEMIES** — двигавшийся противник;

— **WEAPON A** — процент попаданий из первого оружия (в тренировочном полете это только лазерная пушка);

— **TORPEDO** — процент попадания при стрельбе протонными торпедами.

Другого вооружения у вас еще нет. По мере прохождения службы в тренировочном режиме добавится еще одна позиция:

— **WEAPON B** — процент попадания из второго, тоже лазерного, оружия.

— **CREDITS** — количество очков, полученных вами за поражение имитационных целей в тренировочном полете.

В зависимости от уровня вашей тренировки, полет в режиме симулятора имеет три степени сложности, отличающиеся по количеству и агрессивности «вражеских» целей, но, самое основное, по сложности конфигурации тоннеля и числу затрудняющих нормальное движение предметов. Желаемый уровень выставляется в подменю **SELECT MATRIX EXPERIENCE LEVEL**, где:

**NEWBIE** — легкий (относительно);

**HACKER** — средний;

**NETRANNER** — тяжелый.

В реальной карьере выбрать уровень сложности попроще, к сожалению, не удастся. Поэтому, тренируйтесь чаще в режиме **NETRANNER**, так вы быстрее привыкните к обстановке настоящего боя.

**SAVE GAME** — прибор, находящийся сверху экрана между двумя мониторами. Здесь вы можете записать текущее состояние игры. Делайте это после каждой удачно пройденной миссии. В противном случае, если погибнете, вам придется переигрывать сразу несколько эпизодов.

Режим записи становится доступным не в первый момент игры, а только после того, как вы зарегистрируете свое имя в базе данных «Black Sun».

**NETRANNER LOGIN** — левый монитор в верхней части экрана. Здесь вы начинаете свою карьеру кибернетического пилота-охотника в составе корпорации. После окончания первой миссии, на дисплее появится новое название режима: **CONTINUE MISSION**.

Итак, пообщавшись с Квэйдом, который пообещает сделать из вас «богатого и здорового нетраннера», вы приступаете к службе.

Попав в **VIRTUAL MATRIX INTERFACE**, зарегистрируйтесь, введя свое имя в компьютер корпорации. До тех пор, пока вы этого не сделаете, компания не даст вам допуска ни к тактическим брифингам, ни к базе данных, ни собственно к кораблю.

После сканирования полученной информации и идентификации вы попадаете в режим получения очередного тактического приказа.



## MISSION TACTICAL

Внимательно прочитайте указания технической группы. Не зная их, вы потратите массу времени на поиск основного объекта задания. Учитывая колоссальную скорость полета, раздумывать и вспоминать в бою времени не будет. Помимо сопутствующей информации, вы узнаете на тактическом брифинге о характере главного объекта задания, его месторасположении (координатах) в «Матрице», способах и особенностях подлета к средствам, охраняющих дальние и ближние подступы и многое другое.

**MORE** — дочитать приказ до конца.

**OFFICE** — отказаться от выполнения задания и вернуться в офис «Black Sun».

**VIEW** — посмотреть на контрольном дисплее, как выглядит в реальной действительности тот объект, который вам нужно уничтожить. В данном случае речь идет именно о конкретной главной цели миссии.

**CONFIRM** — принять информацию к сведению и перейти в следующий подготовительный сектор.

## TRACE CONFIGURATION

Здесь вы можете ознакомиться не только с внешним видом **TRACE**, изучить установленные на нем основные агрегаты, системы и оборудование, но и заменить по своему усмотрению некоторые из них. (В том случае, конечно, если в вашем распоряжении окажутся более мощные и совершенные узлы.) Установленное снаряжение **TRACE** показано в списке слева. Справа в вертикальном ряду — перечень основных систем, подлежащих возможной установке на корабль взамен или в дополнение к уже имеющимся. Вертикальные стрелки помогут вам просмотреть весь список.

Середина экрана занята подробной информацией о просматриваемой вами системе из правого списка. Для того, чтобы ознакомиться с ней, щелкните на изображение агрегата левой кнопкой мыши.

Установить интересующую вас систему на корабль можно следующим образом:

- подведите курсор к списку справа;
- нажмите правую кнопку мыши или кнопку 2 джойстика и, удерживая ее, перенесите изображение на корабль;
- названия узлов, подлежащих замене в левом ряду, окрасятся при этом в желтый цвет;
- совместив переносимое изображение с вращающимся кораблем, отпустите кнопку мыши (джойстика).

Новое оборудование, таким образом, будет поставлено на борт. Для того, чтобы установить оружие **A**, подведите его изображение к кораблю слева, **B** — справа.

Но в начале игры выбора у вас практически нет. Так будет до третьего задания, в ходе которого вы добудете новые технологии, с помощью которых ученые «Black Sun» создадут новое, более мощное оружие, которое в 4-й миссии станет для вас доступным.

Такой принцип сохранится на протяжении всей игры — вы приносите новые данные, а корпорация по ним создает оружие, броню, энергосистемы, которыми впоследствии вы сможете оснастить **TRACE**.

Стартовый набор нетраннера состоит из следующего оборудования:

**CANNON A** и **CANNON B** — лазерные пушки. Для начала вы можете установить их на оба крыла, слева и справа.

## LASERS

**ENERGY** — энергоемкость каждого выстрела — 10 энергетических ед.

**DAMAGE** — степень наносимых разрушений — 10—20.

**RATE** — скорострельность оружия — 4.0 выстрела в сек.

**SPEED** — скорость распространения лазерного луча — 100 тыс. км/сек.

Сдвоенные сфокусированные лучи являются оружием с быстрой частотой огня и средней поражающей мощностью. В дальнейшем вы получите более эффективные средства ведения боя, в частности **PARTICLE CANNONS**, с энергоемкостью 15 ед., разрушительной мощностью 15—30, но менее скорострельное — 3.0 выстрела в сек и с меньшей скоростью полета снаряда — 80 тыс. км/сек.

Таким образом, получая новую систему, сравнивайте ее технические характеристики с тем, что уже имеете и, в зависимости от специфики задания, устанавливайте ее на **TRACE** или оставляйте без внимания. Это правило касается всех возможных агрегатов корабля.

**HULL** — корпус истребителя. Основная и решающая характеристика — тип брони. Изначально вы оснащены типом №1. Энергии он, естественно, не потребляет и обеспечивает защитный щит **TRACE** на 250 условных ед. прочности.

При первой же возможности замените его на более надежный.

**ENGINE** — двигатель, обеспечивающий истребитель жизненно необходимой энергией.

Стандартная экипировка кораблей «Black Sun» — **FUSION CORE TYPE N1**. Это ядерный реактор. Энергии извне, от других

бортовых систем, не потребляет. Способен выдать для использования 5 тыс. энергетических ед. Это довольно много, но ровно до тех пор, пока не будет создан более мощный тип.

**ARMOR** — крепость брони **TRACE**. Этот показатель непосредственно зависит от установленного типа брони.

**ENERGON** — емкость энергетических батарей. Чем мощнее реактор, тем больше энергетических единиц будет выработано для функционирования прежде всего систем вооружения.

**OTHER** — другие устройства, имеющиеся на борту. В начале игры это только протонные торпеды **PROTON TORPEDO**. Они обладают прекрасной системой наведения и огромной, особенно в отличие от лазерных пушек, разрушительной мощностью.

Торпеды установлены помимо вашего желания, и демонтировать их нельзя. Да и не нужно. Более того, они станут вашей основной надеждой в миссиях с небольшим количеством целей, подлежащих обязательному уничтожению. Приберегите торпеды для них. Дело в том, что каждый торпедный выстрел отнимает большое количество (250 ед.) не восстанавливаемой самопроизвольно энергии.



## Опции меню TRACE CONFIGURATION

**OFFICE** — отказаться от задания и возвратиться в офис.

**RESET** — вернуться к изначальной конфигурации, если вы сделали замены, от которых хотите отказаться.

**CONFIRM** — принять конфигурацию и приступить к выполнению задания. С этого момента вся ваша работа будет проходить в копипите, за штурвалом кибернетического истребителя.

## Приборная панель TRACE

В центре расположена электронная карта ближайшего участка маршрута. На ней прокладывается курс (конфигурация тоннеля). Белое перекрестье в центре — ваш корабль. Зеленые точки — артиллерийские установки противника, красные — движущиеся неприятельские объекты, желтый ромб — главная цель миссии. Информации не очень много, но если вы успеете время от времени поглядывать на карту, меняющуюся, кстати, не очень быстро, то будете своевременно предупреждены о ближайших поворотах и прочих катаклизмах.

Синяя шкала в левой части приборной панели — состояние энергетической батареи **ENERGON**. Окрашенная полностью, она заряжена максимально. Чем меньше синего на шкале, тем быстрее закончится энергия, а, вместе с ней, и возможность использовать ваши системы вооружения. Число внизу шкалы показывает,

сколько энергетических единиц в цифровом выражении у вас еще осталось.

Таким образом, зная сколько энергии потребляет то или иное оружие, можно абсолютно точно рассчитать количество оставшихся в запасе выстрелов. Зеленая шкала в правой части панели показывает состояние брони, а, следовательно, и прочность корпуса **TRACE**. Чем мощнее установленный перед заданием тип, тем медленней зеленый цвет шкалы, а вместе с ним и крепость оболочки корпуса будут таять. Броня разрушается от нескольких причин:

- обстрел **TRACE** противником;
- столкновение с составными элементами тоннеля;
- перегрев корпуса корабля.

Несколько ниже шкалы состояния брони показано число, представляющее собой цифровой эквивалент остаточной прочности корпуса. Чем ближе число к абсолютному нулю, тем меньше у вас шансов дойти до конечной точки маршрута.

И энергоемкость батарей, и текущую крепость брони можно повысить, если удастся своевременно подобрать в тоннеле соответствующие предметы — призывы. Зачастую только благодаря им и можно пройти некоторые миссии до конца.

По краям приборной панели, слева и справа, расположены два больших индикатора, фиксирующих изменение теплового режима **TRACE**. Рабочая температура корабля — 8000 градусов. Повышение, даже незначительное, резко уменьшает сопротивляемость брони внешним воздействиям. В результате корпус может разрушиться катастрофически быстро. Чем больше красного цвета на симметричных шкалах температуры, тем резче она поднимается. Цифровое выражение нагрева показано на соответствующем дисплее наверху кокпита. Борьба за оптимальный температурный режим является одной из ваших первостепенных (наряду с контролем за энергией и броней) задач. К тому же, она напрямую связана с тактикой полета. Дело в том, что нагрев происходит при близком контакте с поверхностью тоннеля. Однако именно такая высота, когда вы остаетесь вблизи дна, позволяет вам продвигаться вперед в относительной безопасности по отношению к боевым средствам противника. В этом случае вас просто не могут обнаружить. К тому же, от выбранной высоты полета зависит и скорость. В «Delta V» чем ниже вы летите, тем вперед продвигаетесь быстрее. И наоборот, чем выше, тем меньше скорость.

Некоторые ситуации, в том числе и чрезмерный перегрев, могут заставить вас покинуть трубу и некоторое время лететь над ней. Но это чревато серьезными столкновениями с противником, который сосредоточит на вас всю мощь своего огня. Таким образом, вам нужно соблюдать золотую середину между тремя

взаимосвязанными величинами — высотой, температурой и скоростью. Каждая из них по-своему важна, но не настолько, чтобы из-за одной пренебрегать остальными.

Над электронной картой, по мере выполнения миссии, будет расти горизонтальная красная шкала. Это индикатор прохождения маршрута. Чем дальше по виртуальной сети вы улетите, тем длиннее становится линия. Как только она заполнит все отведенное для нее пространство, вы достигнете конечного сектора «Матрицы», где будете подобраны специальными транспортными средствами «Black Sun».

Слева на дисплее **HUD** находится следующая информация:

**ERCC** — счетчик времени, показывающий, сколько его осталось на то, чтобы выполнить задание. Обратный отсчет позволяет, насколько это вообще возможно, контролировать ситуацию. Сэкономленное время не пропадет бесследно — за него вы получите соответствующий бонус;

**ALPHA** — цифровая точка маршрута, на которой вы находитесь в данный момент. Отсчет всегда начинается с нуля. Данный режим позволяет вам постоянно быть в курсе того, на каком расстоянии от основной цели задания в данный момент проходит ваш корабль. На брифинге вы получаете точные координаты главного объекта и в полете сверяетесь с текущими показаниями **ALPHA**, чтобы вовремя подготовиться к главным событиям.

В правом верхнем углу две строки информируют вас о готовности к бою конкретного оружия. Как правило, у вас на борту имеются три вида вооружения. Но одновременно можно вести огонь только из двух. Причем от типов это не зависит. К выстрелу из обоих аппаратов может быть готово одно и то же оружие или разное. Все зависит от вашего вкуса, боевой ситуации и остатка резервной энергии. В любой момент нажатием соответствующих кнопок готовое к бою оружие можно заменить на другое или просто поменять местами.

В центре **HUD** находится перекрестье прицела. Управлять им отдельно от корабля нельзя. Поэтому, в погоне за многочисленными противниками не слишком увлекайтесь — столкновения с возникающими препятствиями нанесут вам гораздо больший урон, чем очередной несбитый неприятель (если, конечно, он не является конкретной целью вашего задания).

На экране **HUD** также отражаются данные о том, какие цели захвачены системой наведения **TRACE** и готовы к обстрелу. Такие объекты отмечены красным кругом и надписями **ACQUIRING** и **LOCKED**. Если ваш корабль захвачен радаром противника, аналогичная информация появляется в правой части экрана. В случае точного попадания, **HUD** информирует вас о том, что данная цель уничтожена **DESTROY**. Когда вы войдете в контакт с



главными объектами миссии, **HUD** и здесь очень наглядно нацелит вас на них. Все, что нужно будет сделать, это обстрелять врага, желательно самонаводящимся оружием.

Периодически, в зависимости от боевой ситуации, бортовой компьютер **TRACE** будет предупреждать вас и, в первую очередь, о температурном режиме и состоянии защиты. Данная информация будет появляться наверху в центре экрана.

Во многих миссиях вы будете получать сообщения от различных персонажей — руководителя задания, напарника и др. Одни из них будут давать вам очень полезные советы и подсказки. Другие воспользуются случаем, чтобы обругать и обмануть. Сообщения появляются на несколько секунд и мгновенно убираются нажатием **Q**.

Закончить выполнение задания можно различными способами:

**SUCCESS** — успешно пройти от начала и до конца маршрута, выполнив при этом все необходимые задания;

**ABORT** — добровольно выйти из сети до завершения миссии. Вы будете оштрафованы за это деяние на 10 тыс. кредитов;

**SYSCOM ABORT** — «Black Sun» была вынуждена самостоятельно извлечь вас из сети, потому что вы не смогли выполнить какой-то из пунктов задания. Например, не уничтожили одну из необходимых целей. Штраф — 10 тыс. кредитов;

**TERMINATED** — летальный исход. Вы уничтожены при попытке выполнения миссии, и игру лучше воспроизвести с предыдущей миссии. После неудавшейся попытки программа предложит вам сразу же переиграть эпизод. Последуйте этому совету, в противном случае вы лишитесь существенной части имеющихся денег. При мгновенной переигровке вы оказываетесь у начала тоннеля с последней, сделанной вами, конфигурацией **TRACE**.

Независимо от того, выполнено задание или провалено, в конце эпизода вы попадаете в меню:

## MISSION STATISTICS

В нем предоставляется исчерпывающая информация о качестве ведения вами огня по каждому из использованных (или имеющих на борту) типов оружия в отдельности, где:

**FIRED** — количество сделанных выстрелов;

**HITS** — точные попадания;

**ACCURASY** — процент точности стрельбы.

Затем вам предложат общую статистику в меню:

## MISSION SUMMARY

**BASE PAYMENT** — сумма наложенного на вас штрафа, если миссия была не выполнена, или количество полученных премиальных за успешные действия.

**ERCC TIME** — время выполнения задания.

**ERCC BONUS** — дополнительные очки за досрочное завершение операции.

**TURRET BONUS** — премиальные за уничтожение орудия противника. **KILLS** — количество разбитых пушек.

**ENEMIES BONUS** — премиальные за сбитые движущиеся цели. **KILLS** — количество уничтоженных.

**SPECIAL BONUS** — премиальные за другие успехи — дополнительные уничтоженные цели, собранные полезные предметы и пр.

**TOTAL PAYMENT** — общая сумма штрафа или премиальных.

**EARNED CREDITS** — заработанные деньги.

**CURRENT BALANCE** — ваш общий текущий денежный баланс.

**REPLAY** — возможность немедленно переиграть миссию.

**CONTINUE** — продолжить дальнейшую игру.

## Управление TRACE

Ваш корабль непрерывно движется вперед по виртуальным компьютерным сетям помимо вашей воли. Все, что вы можете сделать со скоростью, это несколько уменьшить ее, подняв **TRACE** вверх и, тем самым, выведя из тоннеля (о том, чем это чревато, мы уже говорили), или увеличить, используя форсаж.

Непосредственное управление истребителем осуществляется с помощью клавиш курсора:

**LEFT** — повернуть влево;

**RIGHT** — повернуть вправо;

**UP** — опустить вниз;

**DOWN** — приподняться вверх;

**T** — перевести прицел с одной захваченной цели на другую. При этом соответствующая индикация **HUD** мгновенно переместится на вновь выбранный объект;

**U** — включение/выключение сообщений Артемиды, содержащих дополнительную полезную информацию;

**A** — состояние брони **TRACE**;

**Е** — состояние энергии **TRACE**;

**TAB** — включить форсаж, удерживая кнопку нажатой;

**[** — выбор системы вооружения для пусковой установки **A**;

**]** — выбор системы вооружения для пусковой установки **B**;

**ENTER** — стрельба из оружия **A** (готовое к бою в верхней строке);

**SPACE** — стрельба из оружия **B** (готовое к бою в нижней строке);

**F1** — вид вперед из кабины пилота. При этом можно подобрать режим, в котором вы управляете кораблем, находясь не в кабине, а глядя на него сзади. Это, кстати, наиболее неудачный вид во всей игре;

**F2** — включение/выключение изображения кокпита;

**F3** — включение/выключение режима изображения «неба» над тоннелем;

**F4** — изменение уровня детализации в процессе игры;

**ALT + S** — мгновенный выход в меню конфигурации непосредственно из режима боя;

**ESC** — немедленно прервать выполняемую миссию;

**P** — пауза в игре;

**Q** — убрать с игрового экрана очередное поступающее сообщение;

**ALT + X** — быстрый выход в DOS.

При управлении с клавиатуры вести огонь удобнее, используя для этого клавиши мыши. При этом левая кнопка отвечает за оружие **A**, правая — **B**.

Если вы управляете игрой при помощи четырехкнопочного джойстика, распределение функций следующее:

— кнопка **A** — огонь из оружия **A**;

— кнопка **B** — огонь из оружия **B**;

— кнопка **C** — переключение систем вооружения для **A**;

— кнопка **D** — переключение систем вооружения для **B**.

Прежде чем вы завершите свою карьеру нетраннера, вам предстоит проиграть большое количество миссий. Задания чрезвычайно разные и по сложности, и по сути. Пропустить неудачно пройденный эпизод и перейти к следующему невозможно.

Главные качества, которые вам понадобятся для успешного прохождения игры, — это, прежде всего, хорошая реакция и, что не менее важно, самообладание. Не опускайте руки, если несколько раз одна и та же миссия будет прерываться на самых последних метрах. Проанализируйте свои ошибки, измените высоту полета (иногда можно вообще попытаться большую часть дистанции



пройти вне тоннеля, чтобы все свои моральные силы сконцентрировать только на необходимой для выполнения миссии акции).

Для того, чтобы вы получили представление о характере заданий в «Delta V», приведем основное содержание первых четырех брифингов.

1. Первое задание достаточно простое. Вам необходимо пройти сквозь защитную матрицу новой корпорации «Sendex». В бой вступать не нужно. На весь маршрут есть 3,5 мин. Следите за временем и показаниями датчиков брони, температуры и энергии.

На тактическом брифинге вам посоветуют лететь как можно ниже и ничего не добавят сверх того, о чем написано в этой статье.

Вы завершите задание, добравшись до нейтральной матрицы **ALPHA 2003**, и будете там приняты специальной службой «Black Sun».

2. Второе задание посложнее. «Sendex» ведет исследования, связанные с нейроинтерфейсом, которые могут перевернуть всю мировую сеть. Необходимо похитить их файлы данных. В миссии вы будете сопровождать лучшего пилота «Black Sun» Зардифа.

Основной целью задания будет уничтожение 14 дронов противника, находящихся в матрице. Первые 8 должен разрушить Зардиф, последние 6 — ваши. Не пропустите их.

Если в путешествии подберете что-нибудь полезное, будете вознаграждены за труды.

3. После предыдущей экспедиции «Sendex» напуган и старается перевести всю важную информацию по этому проекту в другую, более защищенную часть глобальной сети.

«Black Sun» не может пробраться сквозь защищенные файлы, охраняющие базу данных.

Ваша задача — разрушить зашифрованный замок, контролирующий доступ к файлам. Он расположен в защитной матрице **SENDEN**. Особо отмечается, что в секторах, которые вам предстоит преодолеть, находится большое количество данных по новым перспективным видам оружия, разрабатываемым «Sendex». Вы соберете все имеющиеся сведения и передадите в распоряжение «Black Sun». Ученые, в свою очередь, начнут работу над созданием на этой базе нашего нового оружия.

На тактическом брифинге вас нацелят на сектор **ALPHA 2100**, где и находится искомый замок, и предупредят о том, какие силы (**RACER** и **DEF-TECH**) его охраняют.

Дело остается за малым — уничтожьте цель и постарайтесь не погибнуть при этом, так как бой предстоит жаркий.

4. После того, как замок был взорван, спецкоманда «Black Sun» получила доступ к данным «Sendex». Но модуль со всей информа-



цией по программе **NGEN** (нейроисследования) охраняется убойной пушкой **A-11**. Именно ее уничтожение — ваша цель в миссии.

Кстати, на основе данных, которые вы принесли из последнего похода, было создано новое боевое орудие, которое вы можете опробовать в боевых условиях.

На тактическом брифинге вам расскажут о том, насколько крута **A-11**. Она обладает спаренными стволами и бронированными щитами со всех сторон корпуса, которые создают статическое поле, отражающее огонь нормального оружия. Район боевых действий, кроме этого, насыщен целой армадой вражеских истребителей.

Время, отведенное на выполнение задачи — 3 мин 45 сек.

Кстати, с пушкой придется повозиться. Дойти до нее не очень сложно. Большую часть пути можно прорваться поверху. Зато в конце, на широком прямом участке вам предстоит серьезный бой. **A-11** не так уж сильна своей огневой мощью, но живуча до невозможной степени.

Следующие миссии «Delta V» будут гораздо сложнее предыдущих...

## Несколько практических советов

— Получив новое оборудование, установите его на **TRACE** уже в ближайшей миссии. Практически каждая новая созданная система лучше предыдущего аналога.

— Внимательно изучите боевой приказ. Особое внимание обращайтесь на изучение основных целей задания с тем, чтобы быстро идентифицировать их в бою.

— Зная о примерном месторасположении главного объекта задания, следите за показаниями прохождения секторов сети. Приблизившись к объекту, будьте особенно внимательны, чтобы не пропустить его.

— Экономьте энергию. В борьбе со второстепенными целями используйте оружие, не требующее больших энергетических затрат. Приберегите силы для финального боя.

— Не подставляйте свой корабль под неприятельский огонь. Следите за состоянием брони **TRACE**.

— Не гонитесь за лишними очками. Чрезмерная страсть к свободной охоте приведет к частым столкновениям со структурными элементами тоннелей и, следовательно, к неоправданным разрушениям корпуса.

— Постоянно следите за температурным режимом **TRACE**. Корректируйте его по мере возможности.

— Старайтесь не пропускать и принимайте к сведению полезные советы других персонажей, помогающих вам решить боевую задачу.

— По ходу дела вы встретите массу непонятных вещей и явлений. Некоторые из них полезны и повысят ваши основные технические показатели, такие как **ARMOR** и **ENERGON**. Другие могут нанести кораблю существенный урон. Поэтому, начиная игру, не ставьте себе задачу показать сразу максимальный результат. Гораздо полезнее будет на практике разобраться с «призами».

— Атакуйте вражескую цель только после того, как она будет захвачена вашей системой наведения. Бейте наверняка, чтобы иметь возможность вести огонь на всем протяжении маршрута.

— Записывайтесь после каждой удачно пройденной миссии, чтобы не было повода переигрывать несколько эпизодов в случае гибели.

— Старайтесь реже самостоятельно выходить из боевого задания, избегайте штрафных санкций.

Желаем вам удачи!

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Delta V

**Год:** 1994

**Фирма:** Bethesda Software

**Размер архива:** 7,8 Mb

**Размер на диске:** 24,2 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

# DETROIT

Начало XX века, маленький, ничем непривлекательный городок Детройт в глухой провинции Америки. Так бы он и остался незамеченным, если бы одни умные люди не изобрели автомобиль, а другие, не менее умные, не решили: а почему бы не начать производство машин в Детройте? И теперь, к концу века, маленький городок превратился в центр мировой автомобилестроительной промышленности. На этом пути было множество трудностей и препятствий, но настоящие магнаты с этим справились. После выхода игры «Detroit» и у вас появилась возможность проделать тот же путь и достичь самых высочайших вершин бизнеса и автомобилестроительного искусства. Обо всех подробностях и деталях гигантского мира машин вы узнаете, ближе познакомившись с этой очень неординарной программой...

## НЕМНОГО ОБ УПРАВЛЕНИИ

Практически все управление игрой осуществляется с помощью мыши. Совместив курсор и нужную вам команду и нажав затем левую кнопку мышки, вы всегда добьетесь нужного результата. В дальнейшем мы будем называть такую операцию просто «нажать», например, нажмите **START** и т.п. Правая кнопка мыши всегда служит для того, чтобы быстро выйти из текущего экрана в предыдущий. Для удобства и быстроты в игре задействованы многочисленные клавиши. Чтобы не повторяться по сто раз «нажмите клавишу такую-то», мы даем сокращенное обозначение используемых кнопок. Непосредственно в игре, если какое-то действие можно совершить нажатием клавиши, то в слове, обозначающем это действие, присутствует синяя буква. Ее мы отмечаем следующим образом: «**S**»**TART** — начать игру. Осуществляется нажатием клавиши **S** на клавиатуре, однако само слово на экране выглядит нормально — **START**. Точно также будут отмечаться в дальнейшем и все остальные используемые клавиши. И наконец, о вводе цифровых значений. Время от времени по ходу игры вам будет необходимо вводить цифры — количество нанимаемых рабочих, цены на автомобиль и т.п. различные количественные значения. Типичным для этого будет небольшое меню с красной полосой для ввода цифр. При совмещении курсора в виде синего карандаша и этой полоски последующее нажатие левой кнопки мыши перекрасит полосу в зеленый цвет. Теперь осталось только ввести нужное значение с цифровой клавиатуры и нажать **ENTER**. Характерным обозначением такого меню является фраза в нижней части экрана — **KEYBOARD INPUT** (ввод с клавиатуры). В дальнейшем это меню мы будем для краткости называть просто цифровым меню.

# НАЧАЛО ИГРЫ

Первое меню, которое вы увидите, выглядит следующим образом:

«**S**»**TART** — начало новой эры автомобилестроения под вашим непосредственным руководством;

«**L**»**OAD** — восстановление одной из ранее записанных игр. Всего их может быть 23, и отмечаются они буквами от «**A**» до «**T**»;

«**Q**»**UIT** — выход в DOS.

Прежде чем приступить к приятным и ответственным обязанностям президента автомобилестроительного концерна, необходимо ответить на несколько дополнительных вопросов.

**DIFFICULTY** — уровень сложности игры. Имеются следующие варианты, отличающиеся сообразительностью конкурентов, за которых играет компьютер, и вашим начальным капиталом:

- **VE**«**R**»**Y EASY** — самый простой уровень, 25 тыс. долларов;
- «**E**»**ASY** — играть еще более-менее легко, 125 тыс. долларов;
- «**M**»**EDIUM** — средний уровень сложности, 60 тыс. долларов;
- «**H**»**ARD** — уже тяжело, денег всего лишь 20 тыс. долларов;
- «**L**»**OAN** — полный мрак, ни цента своих денег и долг банку в 60 тыс. долларов.

**PLAYER SETUP** — установка количества игроков. Всего играющих может быть четверо, и с помощью мышки или цифровых клавиш от **2** до **4** вы сможете установить директоров остальных трех концернов-конкурентов:

- **HUMAN** — человек;
- **COMPUTER** — компьютер.

**CHOOSE STARTING TERRITORY** — выбрать участок земного шара, с которого вы хотели бы начать покорение автомобилестроительных вершин:

- **NORTH EASTERN U.S.A.** — северо-восточная часть США;
- **SOUTH EASTERN U.S.A.** — юго-восточная часть США;
- **NORTH WESTERN U.S.A.** — северо-западная часть США;
- **SOUTH WESTERN U.S.A.** — юго-западная часть США;
- **SOUTH AMERICA** — Южная Америка;
- **CANADA** — Канада;
- **AFRICA** — Африка;
- **SOUTHERN EUROPE** — Южная Европа;
- **NORTHERN EUROPE** — Северная Европа;



- **EASTERN EUROPE** — Восточная Европа;
- **MID EAST** — Средний Восток;
- **CHINE** — Китай;
- **JAPAN** — Япония;
- **INDIA** — Индия;
- **SOUTH EAST ASIA** — Юго-Восточная Азия;
- **AUSTRALIA** — Австралия.

Несмотря на многочисленность предлагаемых на выбор территорий, реально приемлемыми для 1908 г. (с которого начинается игра) являются только территории Соединенных Штатов. Национальная гордость может заставить вас выбрать, например, Восточную Европу, каковой является в тот исторический момент Российская империя, но прозябание и практически нулевой сбыт готовых автомобилей вам обеспечены. То же самое относится и ко всем остальным территориям. Впрочем, на уровне типа **EASY**, где это позволяют финансы, можно и схитрить — построить заводы там, где хочется, и тут же открыть филиалы в Штатах, жить на доходы, приносимые этими филиалами, и потихоньку развивать национальную промышленность.

Если некомпьютерных игроков-конкурентов несколько, то для каждого из них надо выбрать свою территорию.

**NAME COMPANY** и **NAME CAR MODEL** — и, наконец, самое важное — название вашей компании и название модели первого автомобиля (недаром говорится, как автомобиль назовешь, так он и будет продаваться). Если игроков-людей несколько, то соответственно для каждого из них необходимо выполнить этот торжественный ритуал.

## УПРАВЛЕНИЕ КОНЦЕРНОМ

### Основной экран

После выполнения всех начальных установок, вы попадаете на основной игровой экран. В левом нижнем углу находится текущая дата (**JAN 1908**). Каждый месяц она, естественно, будет меняться. Левее расположена цифра, обозначающая текущий наличный капитал (деньги в банке не учитываются). Еще левее — гордое название вашего концерна и, наконец, почти весь экран занимает изображение завода, состоящего из нескольких зданий. Каждое из сооружений — это один из отделов, отвечающих за какую-то свою особую задачу. Все основные функции управления разделены между 5 главными отделами:

**DESIGN A CAR MODEL** — создание дизайна новых моделей автомобиля;

**ADMINISTRATION** — администрация: найм/увольнение рабочих и инженеров, общение с банком, чтение многочисленных отчетов с мест и прочая необходимая бумажная волокита;

**SALES AND FACTORIES** — организация производства автомобилей, открытие/закрытие магазинов и фабрик по всему миру;

**RESEARCH NEW PARTS** — создание новых технологий и, как следствие, более совершенных двигателей, тормозов, охлаждающих систем, систем безопасности и прочих разнообразнейших полезных для автомобиля деталей;

**MARKETING CONCEPTS** — и, наконец, то, без чего сегодня невозможно продать ни один товар: реклама! Слава богу, в 1908 г. это не было так уж необходимо и, в принципе, на начальном этапе вы можете ею пренебречь во избежание неожиданного разорения. Однако чем дольше вы будете играть, тем более уверитесь в том, что умелая коммерческая реклама все-таки необходима для организации успешного сбыта даже самой замечательной продукции.

Чтобы попасть в любой из вышеперечисленных отделов, необходимо нажать левой кнопкой мышки на соответствующее здание или на иконку внизу с аналогичным названием. Эти иконки вы также сможете видеть и находясь внутри любого отдела. Они служат для быстрого перемещения в нужное вам место. Кроме этого существует еще архив (**ARCHIVE MENU**), в котором хранятся старые дизайны. Доступ к нему возможен только из основного экрана нажатием на соответствующее здание.

Порядок, в котором перечислены ведущие отделы, не случаен. Советуем пользоваться именно такой стратегией внедрения нового автомобиля:

- 1) создание дизайна новой модели;
- 2) организация производства нового автомобиля;
- 3) если проект удачен — увеличение производства автомобилей и попытка создать филиалы в других странах;
- 4) финансирование технического совершенствования данной модели;
- 5) последнее по порядку, но не по значению — рекламирование продукции.

Впрочем, если прислушаться к советам Д.Карнеги, то можно поставить рекламу на третье или даже на второе место.

Каждый из основных отделов заслуживает отдельной главы, и с ними вы сможете познакомиться ниже. Но прежде расскажем о двух дополнительных иконках, имеющихся на основном экране:

— иконка в виде синей дискеты — **SAVE GAME TO DISK**. Служит для быстрой записи вашей игры на одну из 23 возможных позиций;

— иконка в виде календаря (в самом нижнем правом углу экрана) — **CARRY OUT MONTH END** — окончить текущий месяц. При этом вам выдается отчет о совершенных вами за этот месяц действиях (они отмечаются красной галочкой). Кроме этого вы можете прочитать месячный отчет о расходах (**EXPENSES**) и доходах (**INCOME**). Желательно, чтобы позиция **TOTAL** в графе расходов была меньше, чем аналогичная в графе доходов. В этом случае вы имеете прибыль, иначе, что вполне естественно, несете убытки. Постоянно следите за этими показателями.

Точнее понять, что же желательно сделать до окончания первого месяца, вы сможете, прочитав нижеследующие главы.

## Создание дизайна новой модели

Центральное место в дизайнерском отделе занимает окно с непосредственным изображением конструируемого автомобиля. Вокруг расположены многочисленные кнопки, предназначенные для его доводки до нужной кондиции, а также справочная информация об установленных на данной модели технических деталях. Вот их список:

**ENGINE** — двигатель;

**BRAKE** — тормозная система;

**SUSPENSION** — подвеска;

**COOLING** — система охлаждения;

**LUXURY** — детали роскоши;

**SAFETY** — система безопасности.

Помимо этих технических параметров, существуют еще 2 важных количественных момента — это **RATING** (испытательный рейтинг; см. ниже, пункт 5) и **COST** (стоимость производства автомобиля по текущему дизайну).

Предлагаем вашему вниманию приблизительный план создания новой модели.

1) Нажмите позицию «**N**»**EW** — создание новой модели. Окно с изображением проектируемого автомобиля очистится (белый ватман), и в его левом верхнем углу загорится **NEW** — новый.

2) Как известно, автомобили бывают разных типов. В вашем распоряжении имеется 5 возможных вариантов:

**SPORTS CAR** — спортивный автомобиль;

**FAMILY SEDAN** — семейный автомобиль (очень рекомендуется в качестве первой модели);

**LUXURY CAR** — роскошный автомобиль для богатых (типа роллс-ройса);



**VAN** — микроавтобус;

**PICK-UP TRUCK** — грузовик.

Выберите, что вы хотите производить, и с помощью нижеследующих кнопок можете менять тип и стиль машины:

**T«Y»PE** — установить тип машины, один из 5 описанных выше (**CHANGE CAR TYPE**);

**B«O»DY** — изменить стиль корпуса. При этом меняется изображение автомобиля на дизайнерском столе (**CHANGE BODY STYLE**).

В принципе, для смены типа автомобиля было бы достаточно и одной кнопки во избежание создания, например, корпуса спортивного автомобиля, принадлежащего к типу грузовиков. Но создатели игры сделали две кнопки (это нужно при покупке дизайнов у конкурентов), и вы должны самостоятельно отслеживать и исправлять подобные ситуации.

3) Корпус автомобиля поделен на 3 основных части: **FRONT** — передняя, **MIDDLE** — средняя и **REAR** — задняя часть автомобиля. Нажимая на соответствующие позиции или клавиши «А», «В» или «С», вы выбираете, какая часть автомобиля сейчас будет меняться (позиция отмечается желтым цветом). Далее с помощью нажатия на опции «+» и «-» вы можете менять текущую часть автомобиля по своему вкусу, выбирая из уже имеющихся вариантов (обычно их 5—10 и отмечаются они цифрами).

Изменив все 3 части так, как вам нравится, вы получаете свой оригинальный и неповторимый дизайн корпуса для нового автомобиля. В качестве окончательной доводки осталось только определить цвет корпуса из 28 возможных. Это можно осуществить, нажимая на опции «<» и «>».

Изображение корпуса автомобиля на дизайнерском столе зависит от текущего времени. В начале игры автомобили выглядят соответственно 1908 г. Но время идет, и вид машин постепенно меняется в соответствии с эпохой и вашими финансовыми вложениями в развитие новых технологий.

4) Просто корпус, без множества разнообразных внутренних механизмов — это еще далеко не автомобиль. Нажав на опцию **PAR«T»**, вы попадаете в дополнительный технический отдел. Основную его часть занимают 4 больших окна:

**ENGINE** — окно установки двигателя;

**BRAKE** — окно установки тормозной системы;

**SUSPENSION** — окно установки на автомобиль подвески;

**COOLING** — окно установки системы охлаждения двигателя.

На каждом экране имеется картинка, изображающая агрегат, установленный на данный момент. Есть опция, вызывающая

список всех имеющихся узлов такого типа (**DETAIL**), и два режима **[+]** и **[-]** для перебора (используются только при помощи мыши). Опции, вызывающие список деталей, отличаются друг от друга только активирующей их клавишей:

**«D»ETAIL** — список имеющихся двигателей;

**D«E»TAIL** — список вариантов тормозных систем;

**DE«T»AIL** — список возможных типов подвески;

**DET«A»IL** — список систем охлаждения двигателя.

Получив список, просто нажмите мышкой на нужную вам строку, а картинка внутри установочного окна поможет определить, все ли правильно сделано. С помощью экранных кнопок перебора **[+]** и **[-]** можно добиться такого же результата, но если список возможных деталей велик, их перебор займет большее время.

Помимо 4 основных экранов в меню **PART** есть и 2 дополнительные опции:

**LUXURY** — детали роскоши (не удивляйтесь, что к ним относятся не только печка или радиоприемник, но и такие обычные сейчас вещи, как, например, стеклоочистители);

**SAFETY** — системы безопасности.

Экраны, появляющиеся при нажатии на эти опции, полностью идентичны, и мы расскажем о них одним абзацем.

Первое, что бросается в глаза в этом меню, — уже знакомое вам окно устанавливаемой детали. Оно имеет аналогичные позиции: изображение детали, **DE«T»AIL** — список имеющихся деталей и **«+»/«-»** — перебор имеющихся деталей (в этом случае с клавиатуры они нажимаются). Второе — это 14 позиций для установки выбранных деталей. Они обозначены буквами от **«A»** до **«N»**. Как вы понимаете, это сделано потому, что двигатель или тормоза на автомобиле обычно присутствуют в единственном экземпляре, а систем безопасности бывает несколько, например, бамперы, ремни безопасности и подушки безопасности. С помощью опции **«U»SE** деталь устанавливается на выбранное место, а при использовании **«R»EMOVE** удаляется по мере надобности. И наконец, позиция **D«O»NE**, которой определяется окончание установки деталей роскоши или систем безопасности.

После комплектации автомобиля всем необходимым «железом» для окончания работы в техническом отделе нажмите на опцию **«B»ODY**.

5) Создав дизайн корпуса, установив двигатель и систему его охлаждения, тормоза, подвеску, системы безопасности и, по мере необходимости, детали роскоши, вы получаете, наконец, законченный проект нового автомобиля. Но как он будет вести себя на дороге? Ответить на этот вопрос поможет создание пробного

экземпляра и его всесторонние испытания. Это и будет предметом содержания следующего раздела.

Нажав опцию **«M»AKE**, вы в первую очередь должны дать наименование данной модели (**NAME CAR MODEL**). Если она абсолютно новая, то у вас спросят только подтверждения строительства прототипа (**«Y»ES/«N»O**). В случае переделки уже существующего дизайна также необходимо это подтвердить, но кроме этого вы увидите стоимость переделки под внесенные изменения. После этого вы попадаете в отдел испытания автомобилей.

Справа — названия 5 категорий, по которым определяется качество машины:

**ACCELERATION** — разгон (определяется по двум параметрам: разгон от 0 до скорости 60 миль/час и **TOP MPH** — максимальная скорость);

**BRAKING** — торможение со скорости 70 миль/час до 0;

**ROAD HOLD** — параметр, характеризующий возможность безаварийного прохождения поворотов;

**CAPACITY** — вместимость автомобиля (по двум параметрам: **SEATING** — количество пассажиров и **CARGO** — грузоподъемность);

**FUEL ECONOMY** — экономичность (также по двум параметрам: **CITY** — расход топлива в городском цикле и **HWY** — на загородном шоссе).

Нажимая мышкой на эти опции, вы определяете те тесты, которые нужны для проверки данного автомобиля. При этом выбранные позиции загораются желтым цветом. Для нежадных создателей, а все тесты стоят денег, существует позиция **TEST ALL** — выбрать для испытания все 5 тестов. В левом углу экрана, на принтерной распечатке вы увидите следующие параметры:

**MATERIALS** — расходы на постройку тестового автомобиля;

**TESTING COST** — стоимость всех выбранных тестов;

**TOTAL TEST** — количество выбранных тестов.

Определившись со всеми вышеперечисленными позициями, нажимайте, наконец, главную кнопку **RUN (TEST PROTOTYPE CAR** — начать тесты испытательного автомобиля), и пошло-поехало... Вы увидите на экране местного компьютера все этапы испытания. На ваших глазах автомобиль, как и предусмотрено программой тестов, будут разгонять, тормозить, вводить в сложный поворот, нагружать и проверять экономичность работы двигателя. Результатом всего этого станет общий рейтинг данной модели (в %), обозначенный позицией **OVERALL**.

Поздравляем! Создание дизайна новой модели вашего автомобиля завершено. Машина с данным вами именем поступила в производство. В конце этого раздела расскажем о позициях на дизайнерском столе, оставшихся неописанными выше:

**NE«X»T** — листать вперед дизайны (одновременно на столе может всего находиться 16 дизайнов. Номер текущего горит в левом верхнем углу окна с изображением автомобиля);

**PRE«V»** — листать дизайны в обратном порядке;

**«D»EL** — удалить текущий дизайн (полностью исчезает);

**«B»UY** — если вы не чувствуете в себе дизайнерской жилки, можете купить дизайн удачного автомобиля у конкурентов. Безусловно, это стоит денег. Их требуемое количество вы можете увидеть на экране, прежде чем окончательно решитесь на этот шаг. Тип покупаемого автомобиля полностью соответствует текущему значению типа автомобиля, установленного при помощи позиции **«T»YPE**;

**«P»UT** — положить текущий дизайн в архив (из числа имеющихся дизайнов он удаляется аналогично действию **«D»EL**, но его всегда можно вернуть);

**«G»ET** — взять дизайн из архива.

Об **«P»UT** и **«G»ET** мы рассказали недостаточно подробно, но на первое время 16 дизайнов вам хватит, а когда понадобится больше, вы уже наверняка будете разбираться в автомобилестроении не хуже самого Генри Форда.

## АДМИНИСТРАЦИЯ

Помещение администрации выглядит так, как и должен выглядеть кабинет большого начальства — казенная мебель, черный телефон и прочие руководящие атрибуты. Всего здесь существует 4 рабочих режима, представляющих для вас принципиальный интерес:

**PERSONNEL OFFICE** — отдел кадров (коричневая дверь);

**CONTACT YOUR BANK** — связаться с банком (черный телефон на столе);

**GENERATE REPORTS** — посмотреть отчеты (папки на столе);

**FILE OPTIONS MENU** — настройка игры (черный шкаф справа).

## Отдел кадров

Нажав на коричневую дверь, вы попадаете в святая святых любого предприятия — отдел кадров. Первое, что бросается в глаза, — это обилие цифр. Объясним значение всех позиций:

**MONTHLY WAGES** — сумма ежемесячной зарплаты всех сотрудников концерна;

**BENEFITS** — первая цифра: процент, выплачиваемый в пенсионный фонд, вторая — количественное значение этого процента;

**TOTAL** — общая сумма расходов (зарплата и пенсионные выплаты вместе);

**ASSM WORKERS** — конвейерные рабочие и **TECHNICIANS** — инженеры. Одинаковые меню, каждое из которых имеет следующие параметры:

— **AVAIL** — количество свободных, доступных для найма людей;

— **IDLE** — количество неработающих, но получающих зарплату рабочих;

— **EMP** — общее количество нанятых работников;

— **WAGES** — зарплата.

С помощью четырех нижеперечисленных важнейших позиций вы будете руководить отделом кадров. Следует отметить, что все значения, запрашиваемые по ходу дела, вводятся с помощью цифрового меню;

«**B**»**ENEFITS** — установить процент выплат в пенсионный фонд;

«**H**»**IRE** — нанять нужное количество рабочих (не больше, чем показатель **AVAIL**);

«**F**»**IRE** — уволить лишних рабочих (не больше, чем показатель **IDLE**);

«**W**»**AGE** — установить размер зарплаты.

Позиции **ASSM** и **TECH** дублируются, и подробнее о них будет рассказано в главах «Организация производства» и «Создание новых технологий» соответственно.

## Банк

Нажав на черный телефон, вы связываетесь с местным банком. Здесь также балом правят цифры, причем назначение многих позиций требует пояснений. Опции поделены между двумя окнами.

**ACCOUNT BALANCE** — сведения о ваших вложениях. Имеет следующие значения:

— **INTEREST** — процент роста вложенного капитала;

— **CHECKING** — наличные деньги;

— **SAVINGS** — сумма, внесенная на хранение в банк;

**LOAN INFORMATION** — сведения о кредитах:

- **INTEREST RATE** — кредитный процент;
- **CURRENT LOAN** — ваш текущий долг банку;
- **PAYMENT MONTH** — сумма обязательной ежемесячной выплаты;
- **TERM** — количество лет, за которые необходимо расплатиться.

Вы сможете осуществлять необходимые вам банковские операции с помощью следующих опций и соответствующих им цифровых меню:

- «**S**»**AVE** — положить деньги на счет;
- «**C**»**HECK** — снять нужную сумму (не больше, чем значение **SAVINGS**);
- «**L**»**OAN** — взять ссуду (вы сможете получить новую только после полной выплаты текущей ссуды);
- «**R**»**EPAY** — выплатить возможную сумму долга;
- «**T**»**ERM** — договориться о количестве лет, за которые надо выплатить долг.

## Отчеты

В папках на столе находится огромное количество разнообразной информации. Перечислим вкратце наиболее важные позиции:

- «**P**»/**L** — уже знакомый вам месячный отчет о доходах и расходах;
- «**T**»**ERRITORY** — отчет о продажах по регионам, где **BIULD** — количество построенных автомобилей, **SOLD** — проданных и **STOCK** — автомобили, оставшиеся на складе (если их очень много, пора уменьшать производство или совсем останавливать);
- «**M**»**ODEL** — отчет о продажах по моделям;
- «**C**»**OMPARE** — сравнительный отчет о доходах-расходах и общем состоянии капитала у всех четырех компаний-конкурентов;
- MODE**«**L**» **COMP** — сравнение всех производимых моделей;
- M**«**A**»**RKET T** — отчет о затратах на рекламу по территориям;
- MA**«**R**»**KET M** — отчет о затратах на рекламу отдельно по каждой области;
- D**«**E**»**MAND** — платный отчет о спросе на выбранной территории;
- CO**«**N**»**SULTANT** — совет специалиста, также платный;
- PRO**«**F**»**IT** — сравнительный графический отчет по всем четырем компаниям;
- PR**«**O**»**DUCTION** — графический отчет о производительности. Также по четырем концернам;

«**S**»**ALES** — сравнительный графический отчет о продажах всех четырех конкурентов;

**S**«**U**»**BSYS LVL** — графический отчет о технологических достижениях;

**MEDIA RE**«**V**» — выдержки из прессы, посвященные вашим автомобилям.

## Организация производства

Перед вами — уже знакомая по началу игры карта мира с описанным выше делением на регионы. Там, где вы решили основать свое дело, вы видите маленькие магазин и завод с цифрами **1**. Это значит, что пока у вас только **1** магазин и **1** завод. Нажав на любой нужный вам регион, вы получаете доступ к очередному игровому окну, имеющему опции: «**L**»**IST** — список регионов, «**P**»**REV** и **NE**«**X**»**T** — для последовательного перебора всех регионов, а также два главных меню.

**OFFICE** — меню управления магазинами. В нем имеются следующие опции:

— «**O**»**PEN** — открыть новый магазин (это действие стоит указанную сумму — **OPEM COST** и увеличивает расходы на содержание концерна, но помогает продавать большее количество автомобилей);

— «**C**»**LOSE** — закрыть магазин (половина денег, потраченных на открытие магазина, возвращается, и, тем самым, уменьшаются расходы);

— **D**«**E**»**TAIL** — специальное окно. Имеет цифровое меню **P**«**R**»**ICE**, в котором вы можете установить оптовые и розничные цены на все модели, производимые на ваших заводах.

**FACTORY** — меню управления заводами. Имеет несколько режимов:

— «**R**»**AISE** — повысить технический уровень заводов в данном регионе (конечно, реконструкция дорого обходится — **RAISE LEVEL**, но позволяет производить большее количество автомобилей с меньшим числом рабочих);

— **LO**«**W**»**ER** — снизить технический уровень (при этом возвращается половина суммы, затраченной на реконструкцию, и уменьшаются издержки на содержание концерна);

— **DE**«**T**»**AIL** — окно управления заводами. Каждый завод в любом регионе имеет **6** конвейеров, обозначенных цифрами от **1** до **6**. Выберите нужный вам конвейер (при этом он загорится желтым цветом), с помощью позиции «**M**»**ODEL** установите, какая будет производиться на нем модель, и определите количество рабочих на данный конвейер при помощи

цифрового меню **«A»SSIGN**. Производство автомобилей на текущей «ленте» начато!

Если что-то идет не так, с помощью позиции **«S»TOP** вы можете полностью прекратить производство неудачной модели или сократить количество занятых на ее производстве рабочих при помощи цифрового меню **«F»REE**. Не забудьте дать освободившимся людям новую работу или совсем уволить их, иначе они будут получать зарплату, ничего при этом не делая.

## Создание новых технологий

Как и положено, в конструкторском бюро вы видите огромное количество разнообразных автомобильных деталей, валяющихся в живописном беспорядке. Всем, естественно, заправляет ученый в белом халате. Нажимая на «запчасти», вы получаете списки уже изобретенных деталей, а щелкнув на ученого (**OPEN RESEARCH PANEL**), — входите в экран распределения имеющихся в наличии сил по 7 возможным путям изобретательства:

**«E»NGINES** — совершенствование двигателей;

**«B»RAKES** — улучшение тормозных систем;

**«S»USPENSION** — изобретение новой подвески;

**«C»OOLING** — совершенствование систем охлаждения двигателя;

**«B»ODIES** — совершенствование корпуса автомобиля;

**«S»AFETY** — улучшение систем безопасности;

**«L»UXURIES** — изобретение разнообразных деталей роскоши.

Выберите нужное вам направление (оно загорится желтым цветом) и с помощью цифрового меню **«A»SSIGN** установите количество инженеров, которые будут работать над данной проблемой. Если вам кажется, что текущего количества ученых многовато, можно с помощью цифрового меню **«F»REE** освободить некоторых от работы. Не забудьте направить их на выполнение нового задания или уволить. В противном случае вы понапрасну будете тратить деньги на их зарплату.

И последнее — не ждите быстрых изобретений, процесс этот очень долговременный и занимает, как правило, многие годы. А расходы хоть и очень велики, но конкурентоспособность вашего предприятия все же во много раз дороже.

## Реклама

В кабинете рекламного директора имеется множество предметов, нажимая на которые вы будете устанавливать расходы на рекламу в той или иной области. Общий список всех расходов появляется при нажатии на почтовый ящик с надписью **MAIL**. Опишем его



позиции, заодно осветив все области возможного применения рекламы.

**SPORTS** — реклама на спортивных состязаниях.

**BILLBOARD** — реклама на досках объявлений.

**NEWSPAPERS** — реклама, размещенная в газетах.

**MAGAZINES** — реклама в журналах:

— **WOMENS** — женские журналы;

— **CAR** — посвященные автомобилям;

— **BUSINESS** — деловые журналы;

— **FASHION** — журналы мод.

С течением времени появятся такие виды рекламы, как реклама на радио и телевидении. Нажимая на название данного региона, вы сможете перебирать их, оценивая общие расходы на рекламу (**TOTAL**) в каждом регионе.

Такова основная информация по игре «Detroit». Данного объема вам вполне должно хватить для того, чтобы максимально быстро освоиться в таком крайне сложном технологическом процессе, каким является автомобилестроение. Если вы почувствуете в себе коммерческую жилку, поверьте, оторваться от этой программы вам будет очень не просто.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Detroit

**Год:** 1993

**Фирма:** Impressions

**Размер архива:** 2,7 Mb

**Размер на диске:** 6,1 Mb

**Игроков:** 1—4

**Управление:** мышь, клавиатура

# FADE TO BLACK

Замечательная аркадно-приключенческая игра «Flash Back», вышедшая в 1993 г. из-под пера фирмы «Delphine Software», потрясла в свое время очень многих. На первый взгляд обычная платформенная аркада, при ближайшем рассмотрении оказалась настоящим явлением в мире компьютерных игр 1993 г.

Главной отличительной чертой той программы была, да и по сей день остается полная достоверность и естественность движений абсолютно всех героев, принимающих участие в игре по мере развития сюжета. Тем, кому не довелось провести свое свободное время над решением той аркады-головоломки, советуем сделать это сейчас. Право же, к хорошей игре никогда не поздно вернуться, благо в «Энциклопедии компьютерных игр», т.1, она довольно подробно описана.

А вот для тех, кто давно закончил «Flash Back», мы настоятельно рекомендуем взяться за ее продолжение, абсолютно новый хит от «Delphine Software», называющийся «Fade to Black», выпущенный в свет в 1995 г.

Несмотря на то, что обе программы абсолютно не похожи друг на друга внешне, их связывает очень многое. Во-первых, тот же авторский коллектив и главный создатель всего проекта, Пол Куиссе, отработавший над обоими играми. Во-вторых, главный герой, ученый Конрад Харт, который бежит из плена и в первом, и во втором случае. В-третьих, враждебная раса захватчиков-монстров и сама исходная ситуация, в которую попадает главный герой в начале сюжета. Этого уже вполне достаточно, чтобы со спокойной совестью назвать «Fade to Black» продолжением старой игры. Тем более, если вы помните, ее концовка была несколько туманной, оставляющей надежду на новые приключения. Год назад мы предположили, что продолжение напрашивается само собой, и теперь, наконец, держим его в руках.

Что касается изобразительного ряда, программа претерпела существенные изменения. Это и не удивительно, так как прошло целых 2 года, за которые игровые компьютерные технологии ушли далеко вперед. И в «Delphine Software» доказали, что им вполне под силу идти в ногу с жизнью.

Действие происходит в реальном игровом времени, при вашем непосредственном управлении персонажем. Мир «Fade to Black» абсолютно объемный и нарисован с высочайшей тщательностью. На быстрых компьютерах легко поддерживается режим SVGA с разрешением 640x400. Окружающая обстановка показана не от первого лица, «глазами героя», а со стороны, в стиле серии «Alone in the Dark» или «Bioforge». Вы смотрите на происходящие события как бы при посредстве «виртуальной камеры»,

вращающейся вокруг главного героя. При этом постоянно меняющийся ракурс изображения позволяет идеально ориентироваться в трехмерном мире игры, правильно выбирать нужное направление движения, прицеливаться и совершать массу других необходимых действий.

Все движения Конрада удивительно достоверны. Он может плавно идти и бежать, прыгать и приседать, прицеливаться и стрелять и многое-многое другое, без чего успешно пройти по сюжету игры невозможно.

Однако столь богатые изобразительный ряд и варианты возможных действий, несмотря на удачный пользовательский интерфейс и разнообразные режимы управления, потребуют от вас длительнейших тренировок. Без этого практически невозможно быстро и точно управлять главным героем и мгновенно ориентироваться в пространстве. Учитывая то, что именно эти два аспекта, наряду с необходимостью пошевелить мозгами, разгадывая различные головоломки (связанные в первую очередь с открытием разнообразных замков), являются важнейшими элементами игры, успешно пройти «Fade to Black» будет очень сложно.

Большую часть данного описания мы посвятим именно различным режимам управления, как залого будущей удачной игры. Посудите сами, в игре задействовано более половины клавиш клавиатуры, причем каждая отвечает за вполне определенное, абсолютно необходимое действие, без быстрого выполнения которого вам просто нечего делать в «Fade to Black». Даже при управлении с использованием мыши есть 2 абсолютно разных режима, разобраться в специфике которых отнюдь не просто.

Мы попытаемся помочь вам в этом и, с другой стороны, познакомим со всеми остальными аспектами программы.

Итак, 2190 г. н.э. Вся Солнечная система захвачена расой пришельцев-метаморфов. Основная их особенность (кроме патологической ненависти ко всему живому, кроме них самих) заключается в способности морфов легко принимать самые разнообразные формы других существ. Земля и другие планеты захвачены и поработаны. Положение людей более чем печально и унижительно — они превращены в безропотное стадо, всячески унижаемое и беспощадно эксплуатируемое. Причем, судя по всему, действия захватчиков контролируются одним могучим разумом, что, в общем-то, и хорошо, так как, уничтожив этот интеллектуальный центр, можно было бы покончить и с вторжением в целом. Только вот кто займется этим?

Ваш герой очнулся от криогенного сна (именно этот момент является связующим звеном с первой игрой) в окружении многочисленных врагов-морфов и был отправлен на нужную базу в лагерь для политических заключенных. Там он познакомился с одним из лидеров Сопротивления Джоном О'Коннором, также находящимся под стражей.



Парочке удалось бежать на орбитальную станцию, захваченную «Мандрагорой», повстанческой организацией, с которой активно сотрудничает О'Коннор...

Отныне задача Конрада, ставшего одним из повстанцев, заключается в постоянных диверсиях и помощи «Мандрагоре» уничтожить империю морфов. В полном одиночестве Конрад сражается с врагом, разбивая одну преграду за другой, пытаясь добраться до разгадки главной тайны — что представляет из себя тот разум, который управляет действиями захватчиков...

Итак, вы начинаете путешествие по миру «Fade to Black»...

Прежде всего разберемся с основным меню игры, ибо оно выглядит более чем необычно.

## Информационный бокс (INFOCELL)

Основные опции настройки игры, а также режимы записи и воспроизведения текущего состояния упакованы в специальный информационный бокс, первый доступ к которому открывается в момент начальной инсталляции игры.

Непосредственно в процессе развития событий вам волей-неволей придется периодически обращаться к этому «устройству». Делается это следующим образом. Находясь непосредственно в игре, нажмите **ESC**. При этом раскроются несколько экранов сохраненной ранее игры. Нажав дважды клавишу **UP**, вы закроете экраны и сложите их в тот самый **INFOCELL**, о котором и идет речь. Вращая кнопками **LEFT** и **RIGHT** бокс по горизонтали, вы последовательно выводите на экран одну из граней, которые и являются основными опциями главного меню «Fade to Black». Для активации режимов используется **ENTER**.

Чтобы продолжить прерванную работой с **INFOCELL** игру, нажмите **UP** или **DOWN**, а затем — **ENTER**.

### ОПЦИИ ИНФОРМАЦИОННОГО БОКСА.

**NEW GAME** — начало новой игры.

Прежде чем приступить к выполнению Конрадом первой миссии, необходимо выбрать соответствующий вашему опыту уровень сложности:

#### — **DIFFICULTY LEVEL:**

**EASY** — наиболее простой;

**MEDIUM** — средний;

**HARD** — самый сложный.

Засветив затем опцию **NEW GAME**, вы войдете непосредственно на первый игровой экран — помещение, откуда Конрад начинает свои, полные смертельных опасностей, приключения.

Здесь, как и во всех других режимах, **ESC** — возврат в закрытый **INFOCELL**.

**PLAY DEMO** — несколько очень подробных демонстрационных фрагментов игры, помогающих освоиться, приноровиться хотя бы внешне к манере действий Конрада, ознакомиться с основными игровыми приемами и некоторыми элементами тактики боя и перемещений. Вам наглядно будут представлены почти все основные режимы — открывание дверей, стрельба, перезарядка, телепортирование и т.п. игровые нюансы. Режим **DEMO** в игре очень полезен. Посмотрите его несколько раз, прежде чем начинать управлять Конрадом самостоятельно.

Для загрузки **DEMO** используйте **ENTER**, чтобы выйти из режима — **ESC**.

**CHANGE SOUND CONFIGURATION** — меню настройки звука. Этот режим необычайно объемен и включает в себя гигантское количество саундтреков как музыкальных, с разнообразной фоновой музыкой, так и содержащих различные варианты звукового оформления (спецэффектов).

— **SOUND MODE** — выбор звукового режима:

**NO SELECTION** — вообще без звука. При этом больше вам в звуковом меню делать нечего;

**SELECTION** — выбор звуковой поддержки игры. Далее становится возможной настройка 4 звуковых режимов:

— **SOUND VOLUME** — громкость спецэффектов;

— **MUSIC VOLUME** — громкость музыки;

— **SOUND** — прослушивание 100 (!!!) разнообразных звуковых эффектов, присутствующих в игре;

— **MUSIC** — прослушивание и выбор 52 (!!!) музыкальных треков с абсолютно разными мелодиями, ритмом, аранжировками и т.п. нюансами.

— **ESC** — возврат в закрытый бокс. При этом в игре сохраняются только что сделанные вами перестановки.

**CHANGE GRAPHICS CONFIGURATION** — меню настроек графики. Здесь также есть масса вариантов, которые выбираются в зависимости от мощности вашего компьютера. Максимально возможные установки требуют обязательного наличия процессора Pentium и хорошей видеокарты. Впрочем, в обычных видеорежимах картинка на 486DX/50 смотрится великолепно.

— **GRAPHICS RESOLUTION** — варианты графического разрешения:

**320x200** — обычный VGA;

**320x240** — улучшенный вариант VGA;



**640x400** — великолепное SVGA-изображение, по скорости доступное только Pentium.

— **SHADINE TYPE** — тип затенения изображения:

**FLAT**;

**GOURAUD**.

(В первом режиме игра идет значительно быстрее.)

— **GRAPHICS QUALITY** — общее качество графики:

**LOW**;

**MEDIUM**;

**HIGH**.

Для наибольшей скорости **LOW QUALITY** предпочтительнее, хотя при этом нет той завершенности изображения, которая присуща режиму **HIGH**.

**SELECT MOUSE** — выбор мыши, как устройства управления игрой — **MOUSE MODE ON**.

Здесь же устанавливается и чувствительность мыши.

**SELECT JOYSTICK** — выбор джойстика, как устройства ввода и режим его калибровки.

**PLAY MOVIE CLIP** — просмотр видеофрагментов — интро и различных вставных эпизодов программы. Каждый новый фрагмент добавляется в видеотеку автоматически после того, как вы впервые увидите его в игре. С этого момента вы в любую секунду можете получить доступ ко всему списку и выбрать из него для просмотра нужный.

**EXIT GAME** — завершение игры и выход в DOS.

Важнейшей частью игрового экрана является расположенный в левом нижнем углу **HEADS UP DISPLAY** — индикатор состояния основного оборудования, используемого Конрадом.

**SHIELD STRENGTH INDICATOR** — вертикальная шкала, крайняя слева на дисплее **HUD**. Это индикатор мощности защитного щита Конрада. Он показывает состояние поврежденности защитного костюма главного героя. Когда желтая полоска опускается в нижнюю часть шкалы, щит становится неэффективным, и у Конрада практически нет защиты. Если состояние щита близко к критическому, изображение на **HUD** начинает мигать.

Защита в ходе игры может быть восстановлена из любого состояния до максимального значения эффективности. Для этого нужно в процессе действия находить **CHARGING STATION** (станции подзарядки) и использовать для восстановления клавишу **SPACE**. Более подробно об этом будет рассказано ниже.

**ENERGY RECHARGERS** (переносные восстановители энергии) могут и должны быть найдены вами по ходу игры.

**ACTIVE SCANNER INDICATOR** — следующий режим HUD'a (опция, расположенная сверху справа). Это индикатор, показывающий тип работающего сканнера. Конкретное название действующего в данный момент, например **MAP**, засвечено на экране.

Для того, чтобы активировать нужный сканнер, нажимайте клавишу **1** до тех пор, пока не появится название того устройства, которое вы хотите использовать.

Особо отметим — некоторые сканнеры для нормальной работы используют энергию щита. Когда вы активируете их, сила защиты медленно, но верно уменьшается. Поэтому используйте такие типы сканнеров аккуратно. (Различным типам сканнеров и особенностям их работы будет посвящен специальный раздел в данном описании. В равной степени это относится и к типам щита, и к другим основным, используемым в игре предметам.)

**SHIELD TYPE** — информационная надпись на HUD, расположенная справа, непосредственно под данными о работающем сканнере. Показывает тип защитного щита, используемый вами в настоящий момент. При этом нужное название засвечено на дисплее. Чтобы активировать другой щит, нажимайте клавишу **2** до тех пор, пока его название не появится на экране HUD'a. Прежде, чем включать другую защиту, вы должны ее сначала найти, так как в начале игры альтернативы у вас нет.

Когда вы меняете обычный щит на другой вариант, допустим, антирадиационный костюм, силы вашей защиты постепенно будут таять. Следите за этим показателем постоянно.

**BULLET TYPE** — надпись на дисплее HUD, расположенная справа, под данными о щите. Дает информацию о типе патронов, которыми в настоящий момент заряжен пистолет Конрада.

Чтобы поменять боеприпасы, нажимайте клавишу **4** до тех пор, пока не появятся нужные вам патроны (если они, конечно, есть в **INVENTORY**). Начинает игру Конрад только с одним типом.

Рядом приводится информация о количестве мин, которые Конрад несет с собой.

**AVAILABLE ROUNDS** — цифровой индикатор количества патронов, на данный момент оставшихся в обойме и готовых к стрельбе. **ENTER** — перезарядить пистолет, вставив новую полную обойму.

**USE** — последняя опция на дисплее HUD, расположена в самом низу. Это индикатор того предмета, который в настоящее время используется Конрадом (ключи, кодовые карты, восстановители энергии и т.п.).

Для выбора и активации нужного предмета нажимайте клавишу **5** до тех пор, пока не появится нужная вам вещь.



## ДЕЙСТВИЯ В ИГРЕ

Перемещения героя осуществляются при помощи клавиатуры, джойстика или мыши. Причем для каждого из устройств ввода существует несколько возможных режимов. Что касается клавиатуры, полное управление включает в себя применение 67 разнообразных кнопок и их различных комбинаций. Обо всем этом многообразии вы узнаете из главы «Управление», а пока поговорим о некоторых основных режимах.

### Стрельба

Для прицеливания нажмите правый **ALT**, чтобы войти в боевой режим. При этом, если вы прицелились точно, на изображении вашего противника появляется красный квадрат с желтыми стрелками, сигнализирующий о том, что вы, если откроете огонь, ни в коем случае не промахнетесь. Для выстрела используется правый **CTRL** в боевом режиме.

Перезарядка оружия осуществляется нажатием **ENTER**. Новая обойма содержит 9 патронов.

Особо отметьте следующее — если на изображении Конрада появляется большой желтый круг с красной отметкой, это означает, что в вас нацелено оружие морфа или боевого робота. Красный индикатор показывает, с какой стороны от камеры, демонстрирующей в настоящий момент данный эпизод, находится противник. Сразу же разворачивайтесь в том направлении и немедленно открывайте ответный огонь.

Конрад также может пользоваться в бою прыгающими минами. Для того, чтобы бросить ее, необходимо нажать правый **CTRL** (но не в режиме боя).

### Карта лабиринта

Автоматическая карта раскрывается постепенно, показывая те участки лабиринта, которые вы смогли преодолеть, и где находитесь в настоящий момент.

Включение дисплея автокарты осуществляется нажатием клавиши **M**.

Для того, чтобы перемещать карту по экрану, используйте клавиши управления курсором.

Уменьшение и увеличение масштаба изображения — соответственно - и + на клавиатуре Keypad. Для выхода из режима показа карты и возврата в основной игровой экран — **ESC** или повторно **M**.



# ОБОРУДОВАНИЕ

Режим **INVENTORY** содержит предметы и сообщения, которые вы собираете или получаете в процессе игры. Нужная информация выбирается из двух рядов.

На верхней «полке» расположены сами предметы, где слева направо:

- пули к пистолету;
- предмет, который можно использовать;
- взрывающиеся устройства;
- тип щита;
- тип сканнера;
- средство связи со своими сообщниками (здесь вы получаете сообщения, необходимые для того, чтобы правильно выполнить поставленную задачу. Соответственно, и с целью каждой очередной миссии можно ознакомиться именно здесь, по данным режима **COMMUNICATIONS**).

Для активации режима **INVENTORY** используйте **I**. Переключение между типами оборудования (верхняя полка) осуществляется клавишей **TAB**.

Листая предметы каждого типа, например, различные варианты патронов, щитов, сканнеров и т.д. (нижняя полка), используйте боковые клавиши управления курсором. Чтобы прочесть информацию о выбранном предмете, находящемся в демонстрационном окне нижней панели, нажмите правый **SHIFT**.

Чтобы активировать выбранный предмет — **ENTER**.

Выход из режима просмотра оборудования — **I** и **ESC**. Имейте в виду, что в начале игры у вас нет никаких других вариантов, кроме пистолета с обычными патронами, ручных часов, сканнера карты, обычного щита и «пейджера» для связи с руководством «Мандрагоры». Однако в комнате, где начинается ваше приключение, сразу же можно найти весьма полезную вещь — **BOUNCING MINE**, правда, только в единственном экз. Забирайте ее, и в вашем **INVENTORY** заполнится последнее, ничем до сих пор не занятое окно, — взрывающиеся устройства. Кстати, с прыгающей миной будьте осторожны. Она имеет свойство отскакивать от стен и при неудачном броске может вернуться к вам, чтобы, разорвавшись поблизости, причинить существенный урон.

Важнейшим моментом в игре является возможность получить сообщение по «пейджеру». Время от времени ваше средство связи фиксирует новые получаемые сообщения об изменениях в миссии и новых целях. При этом на экране появляется надпись: **NEW**



**MESSAGE.** Первое, что вам необходимо сделать в этом случае, — немедленно ознакомьтесь с содержанием сообщения, войдя в режим **INVENTORY**, выбрав соответствующими клавишами последнее и прочитав его клавишей **RIGHT SHIFT**. Помимо сообщений могут передаваться и краткие подсказки, весьма полезные (**HINT #1** и т.д.).

Кстати, работу со средством связи, как и все остальные манипуляции с предметами в **INVENTORY**, удобно осуществлять при помощи курсора мыши. Для этого выберите левым щелчком нужный тип предметов из верхней строки. Затем активируйте конкретную вещь из нижнего списка и щелкните левой клавишей мыши (удерживая ее) на дисплей прибора, который Конрад держит в руках (в нижней части экрана). При этом на монитор будет выведена соответствующая информация о предмете или текст полученного сообщения.

Правый щелчок — возврат к предыдущему режиму и выход из **INVENTORY**.

## Типы используемых патронов

Основным вашим оружием является пистолет. Эффективность его действия зависит от того, какими боеприпасами он заряжен. Имеются 7 возможных вариантов. Доступными будут, естественно, только те, которые вы сможете найти в процессе игры.

**NORMAL BULLETS** — обычные пули. С ними вы начинаете свои приключения.

**EXPLODING BULLETS** — разрывные. Они гораздо мощнее первых. Впрочем, каждый следующий вариант из нижеприведенного списка также будет сильнее предшествующего...

**PLASMA BULLETS** — плазменные.

**HEAT-SEEKING BULLETS** — пули, самонаводящиеся по тепловому излучению, исходящему от цели.

**ARMOUR PIERCING BULLETS** — бронебойные.

**MAGNETIC PULSE BULLETS** — магнитные пульсирующие.

**ADVANCED PLASMA BULLETS** — улучшенные плазменные пули.

Кстати, что касается магнитных пульсирующих пуль, они не показываются на дисплее **HUD**'а, как оставшиеся в боекомплекте, потому что используют для стрельбы не количество патронов, а имеющуюся в вашем распоряжении энергию щита.

# ДРУГИЕ ОБЪЕКТЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИЗ INVENTORY

## Предметы

Доступ к ним в **INVENTORY** осуществляется через вторую слева икону верхней строки.

**WATCH** — показывают время, прошедшее с момента начала игры.

**KEY, CODE** — различные ключи, кодовые карты допуска и т.п. вещички. Дают возможность получить доступ к запертым помещениям. Когда эти необходимые для прохождения игры предметы подняты, Конрад использует их самостоятельно по мере необходимости. Вызывать их из **INVENTORY** необязательно.

**ENERGY RECHARGER** — устройства подзарядки энергетической системы. Увеличивают энергию Конрада на половину максимальной мощности. Особо полезны, когда поблизости нет станций перезарядки.

## Щиты

**NORMAL SHIELD** — обычный щит. Предохраняет от легкого вражеского огня, создавая вокруг него небольшое магнитное поле. Расхода энергии почти не требует.

**ANTI-RADIATION SHIELD** — антирадиационный щит. Защищает Конрада от воздействия радиации. Забирает некоторое количество энергии.

**CAMOUFLAGE SHIELD** — камуфляжный щит. Делает Конрада невидимым для всех морфов, кроме морфов-хищников, использующих такой же способ маскировки. Требуется приличного расхода энергии.

## Сканнеры

**MAP SCANNER** — показывает локальный вид карты текущего уровня, на котором находится Конрад. Расхода энергии не вызывает.

**INFO SCANNER** Показывает (в %) количество энергии, оставшейся у цели, с которой вы ведете бой. Информация весьма полезна, к тому же количество расходуемой данным сканнером энергии не велико.

**FIELD SCANNER** — чрезвычайно полезное устройство, показывающее, где расположены особые, тщательно скрытые, плиты или участки пола, при нажатии на которые раскрываются доселе



закрытые двери. Другие сканеры определить этого не могут. Равно как и визуально этого не сделать.

**ENERGY SCANNER** — показывает все рабочие источники пополнения энергии на текущем игровом уровне. Причем сам потребляет ее очень немного.

**OBJECT SCANNER** — показывает, где на текущем уровне расположены специальные контейнеры, содержащие различные, весьма полезные в игре предметы (о многих из которых уже говорилось выше). Использует очень мало энергии и крайне необходим, так как эти устройства (т.е. контейнеры) — ваш основной источник получения новых предметов, без которых успешное прохождение игры просто невозможно.

Помимо тех вещей, о которых мы уже упомянули, по ходу сюжета вы будете находить медицинские аптечки и некоторые другие нужные вещи, с информацией о которых (имеются ввиду полезные пользовательские свойства) можно ознакомиться, поместив их в ваш **INVENTORY**.

## НЕПЕРЕНОСИМЫЕ ПОЛЕЗНЫЕ ОБЪЕКТЫ

Помимо вещей, которые ваш герой может таскать с собой по лабиринтам и использовать в любой момент по собственному (вашему) разумению, в «Fade to Black» есть несколько ключевых объектов, которые ни взять, ни перенести куда-либо невозможно. Да в этом и нет необходимости. Используя их там, где они находятся, вы получаете не только дополнительное носимое оборудование, но и возможность перенестись в другую локацию, попасть в закрытые помещения, подзарядить свой щит и многое другое, абсолютно необходимое в ходе игры.

## Закрытые контейнеры (LOCKER)

Большинство из них содержат в себе предметы, которые могут оказаться полезными в дальнейшем. Поэтому, исследуя лабиринты, убедитесь, что ничего не упустили из виду.

Чтобы открыть контейнер, встаньте рядом строго напротив него и нажмите **SPACE**.

Для того, чтобы перебирать лежащие внутри предметы, пользуйтесь боковыми стрелками управления курсора **LEFT** и **RIGHT**.

Для изъятия предмета из контейнера в ваш **INVENTORY**, нажмите **SPACE**.

Чтобы закрыть шкаф, ничего из него не забрав, используйте **ESC**.

Если в контейнере ничего нет, дверца откроется и тут же автоматически захлопнется. При этом компьютер подскажет вам, что **LOCKER EMPTY** (контейнер пуст).

## Телепортеры (TELEPORT)

Система телепортеров, устроенная морфами, быстро транспортирует вас в определенные локации лабиринта. Действующие телепортеры засвечиваются, когда Конрад наступает на панель под их основанием.

Чтобы телепортироваться, зайдите внутрь «кабины» и активируйте телепортер нажатием **SPACE**.

## Активные панели в полу (FLOOR PANEL)

Некоторые панели, вмонтированные в пол (в т.ч. и видимые невооруженным глазом), открывают при нажатии на них до сих пор закрытые двери или же, что гораздо менее приятно, активируют наведенное на данный сектор лабиринта вражеское оружие, автоматически открывающее по вашему герою беглый и крайне губительный огонь. Некоторые панели поражают неосторожно наступившего на них хорошим зарядом электрического тока.

Чтобы привести панель в действие (и открыть дверь, если повезет) достаточно просто наступить на нее. Причем, как правило, время работы таких режимов ограничено. Поэтому к распахнувшейся двери бегите как можно быстрее.

Если вы предполагаете, что данная напольная панель — ловушка, обойдите вокруг или же перепрыгните через нее (**J**).

## Панель доступа (ACCESS PANEL)

Встаньте напротив такой панели и нажмите **SPACE**, чтобы активировать устройство или получить допуск в определенное место.

## Станции подзарядки (CHARGING STATION)

Наступите на специальную площадку в полу и нажмите **SPACE** для подзарядки и восстановления защитного щита Конрада.

## ЗАПИСЬ И ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Это один из важнейших структурных элементов программы. «Fade to Black» содержит 7 слотов, на которые можно записывать текущее состояние игры. Делается это в любой момент по вашему желанию. Для записи по ходу действия, выйдите при помощи **S** или **ESC** в **SAVE MENU** (7 экранов с изображением стоп-кадров, сделанных в момент записи, или силуэтов кинокамеры, если слоты свободны. Рамки экранов — красного цвета). Кнопками **LEFT** и **RIGHT** вращайте экраны до тех пор, пока не появится свободный (или тот, который вы хотите переписать заново).



Затем нажмите **ENTER** и выберите **YES** для подтверждения, если вы переписываете сделанную ранее запись. При этом игра будет сохранена непосредственно в той точке, в которой вы ее покинули, а сделанный стоп-кадр поможет визуально ориентироваться при последующих загрузках игры.

Для воспроизведения одной из сохраненных ранее игр, выберите меню загрузки **LOADING** или из режима **INFOCELL** (нажатием клавиш **UP-DOWN**), или непосредственно в игре, используя кнопку **L**.

Выбрав нужный из окрашенных в голубой цвет экранов и подтвердив команду нажатием **YES**, вы сможете продолжить игру с прерванного места.

Если по ходу действия Конрад будет убит, выберите опцию **RESTART**, и действие продолжится с начала текущего уровня.

**CANCEL** и в **SAVE**, и в **LOAD** означает одно и то же — возврат в прерванную текущую игру без каких-либо изменений.

## УПРАВЛЕНИЕ

Перейдем к наиболее объемному разделу описания — использованию различных устройств, с помощью которых осуществляется управление персонажем, и распределению функциональных и командных кнопок. Ознакомившись с содержанием данной главы, мы настоятельно рекомендуем вам на практике поэкспериментировать с управлением, чтобы выбрать из всех предоставленных возможностей тот вариант, который покажется вам наиболее удобным. Отметим только, что у каждого режима есть свои плюсы и минусы, распознаваемые достаточно быстро...

## Наиболее общие режимы

- Вызов информационного бокса — **ESC, UP, UP**.
- Включение/выключение звука и музыки — **LEFT CTRL + S**.
- Включение/выключение управления мышью — **LEFT CTRL + M**.
- Переключение режимов управления при использовании мыши (иконный — реальный) — **G**.
- Повышение чувствительности мыши — **LEFT CTRL + X** или **LEFT CTRL + Y**.
- Понижение чувствительности мыши — **LEFT CTRL + SHIFT + X** или **LEFT CTRL + SHIFT + Y**.
- Включение/выключение управления с джойстика — **LEFT CTRL + J**.
- Калибровка джойстика по ходу игры — **LEFT CTRL + SHIFT + J**.

- Уменьшение размеров игрового экрана — **F1**.
- Увеличение размеров игрового экрана — **F2** (существует 11 возможных вариантов).
- Переключение различных режимов графического разрешения — **F7**.
- Уменьшить яркость свечения экрана — **<**.
- Увеличить яркость свечения экрана — **>**.
- Переключение между тремя степенями четкости прорисовки изображения окружающей обстановки — **LEFT CTRL + D**.
- Переключение вариантов затенения игровых объектов — **LEFT CTRL + F**.

## Средства ввода

Хотя большинство игровых режимов управляется с клавиатуры, вы можете вполне использовать для перемещения персонажа и выполнения основных действий мышь или джойстик.

### МЫШЬ.

Чтобы идти, удерживайте нажатой левую клавишу.

Чтобы бежать — левую и правую одновременно.

Для поворотов в стороны перемещайте мышь в соответствующем направлении.

Переход в режим боя (и возврат к нормальному) — правый щелчок мышью.

Прицеливание в режиме боя — перемещение мыши в соответствующем направлении.

Стрельба из пистолета — щелчок левой клавишей в режиме боя.

Если вы установили чувствительность мыши чуть выше среднего значения, такой вариант управления окажется довольно удобным и многим, без сомнения, понравится своей простотой и незатейливостью. Помимо всего прочего, мышью можно развернуть Конрада быстрее, чем другими устройствами ввода.

Правда при этом масса команд все равно останется в компетенции клавиатуры.

### ДЖОЙСТИК.

Короткое нажатие вперед — шаг.

Постоянное нажатие — бег.

Кнопка **1** — открывание дверей, активация устройств, изъятие предметов и стрельба (в режиме боя).



Кнопка **2** — войти в режим боя и выйти из него повторным нажатием.

Кнопка **3** — прыжок.

Кнопка **4** — вместе с нажатием влево и вправо — приставной шаг в соответствующую сторону (и в режиме боя, и вне его).

## Иконный режим

При управлении мышью авторы предложили пользователю очень своеобразный (особенно для игр подобного рода) режим отдачи команд при помощи икон. Чем-то это напоминает привычный старый квестовый интерфейс, когда соответствующие действия вызывались активацией нужных клавиш-иконок, расположенных в верхней части экрана. В «*Fade to Black*» эти опции наносятся непосредственно на игровое изображение и вид имеют несколько непривычный.

Попробуем их описать, но прежде несколько слов об условиях, сопутствующих управлению через режим командных икон:

- выбирается этот вариант нажатием **G**;
- для того, чтобы выполнить то или иное действие, необходимо навести курсор мыши на соответствующий командный символ и щелкнуть левой клавишей;
- если вы хотите оставить на экране только одну иконку, нажмите **LEFT ALT** и, затем, щелкните на ее изображение. Все остальные символы с экрана исчезнут;
- по умолчанию пиктограммы в основном размещаются в центре экрана. Если вас это не устраивает, нажмите **LEFT SHIFT**, щелкните на группу иконок и, удерживая левую клавишу мыши, перенесите их в нужную вам часть экрана. То же сделайте и с остальными;
- при управлении в иконном режиме все вращения героя и в бою, и вне его выполняются перемещениями мыши в соответствующую сторону при нажатой левой клавише. При этом, если вам необходимо быстро войти в режим боя не через икону, щелкните правой кнопкой. Повторное ее нажатие — выстрел из пистолета.

Итак, иконы в режиме **ICON**:

- **СИЛУЭТ СТОЯЩЕГО ЧЕЛОВЕКА** — стоять на месте (подняться в нейтральное положение, выйдя из режима боя);
- **СИЛУЭТ БЕГУЩЕГО ЧЕЛОВЕКА** — бежать;
- **СИЛУЭТ ИДУЩЕГО ЧЕЛОВЕКА** — идти обычным шагом;
- **СИЛУЭТ ПРЫГАЮЩЕГО ЧЕЛОВЕКА** — прыжок с места (без разбега);



- **СИЛУЭТ В ПРИСЕДЕ** — присесть на корточках;
- **СИЛУЭТ С ОПУЩЕННЫМ ПИСТОЛЕТОМ** — перезарядить оружие;
- **СИЛУЭТ СО ВСКИНУТЫМ НАИЗГОТОВКУ ОРУЖИЕМ** — войти в режим боя. Повторное нажатие — выйти в нейтральный режим. Стрельба осуществляется простым нажатием правой клавиши мыши;
- **ИЗОБРАЖЕНИЕ РУКИ, НАЖИМАЮЩЕЙ КНОПКУ** — открытие дверей, подбор предметов, активация устройств и т.п. действия;
- **ЧЕТЫРЕ СТРЕЛКИ ДВИЖЕНИЯ С ОБРАТНОЙ СТРЕЛКОЙ ПОСЕРЕДИНЕ** — вверх и вниз — короткие шажки вперед и назад. Влево и вправо — приставной шаг в сторону. Обратная стрелка посередине — мгновенный разворот на 180 градусов;
- **ЧЕТЫРЕ СТРЕЛКИ С КРУГАМИ У ОСНОВАНИЙ И ПЕРЕКРЕСТЬЕМ В ЦЕНТРЕ** — курсоры управлением взгляда, где вверх — смотреть всегда вперед, даже если при этом вы наблюдаете за Конрадом со стороны, влево — взгляд налево от персонажа и т.д.

Наконец, 3 служебных иконки, расположенных вертикально одна над другой:

- **ВЕРХНЯЯ** — войти в **INVENTORY** для дальнейшей работы с предметами;
- **СРЕДНЯЯ** — выбор меню записи игры и, при необходимости, переход в информационный бокс;
- **НИЖНЯЯ** — карта пройденного участка лабиринта.

Войдя в экран карты, вы можете перемещать ее в любом направлении, увеличивать и уменьшать масштаб при помощи соответствующих пиктограмм со стрелками.

Иконный вариант управления, несколько запутанный на первый взгляд, на самом деле тоже достаточно удобен, но требует гораздо большей сноровки и умения быстро работать с мышью.

Однако, на наш взгляд, наиболее просто управление с клавиатуры. Хоть кнопок и чрезвычайно много, зато все они под рукой и не надо отвлекаться на дополнительные устройства.

Ниже для удобства пользования мы приводим полный список всех клавиш, задействованных в игре (независимо от того, упоминались они ранее или нет).

## ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

**G** — переключение режима активной мыши на иконный вариант управления.



**LEFT CTRL + T** — переключение между следующими опциями:

- - — текст и речь, только текст, только речь;
- > — увеличение освещенности экрана;
- < — уменьшение освещенности экрана;
- **F1** — уменьшение размеров экрана;
- **F2** — увеличение размеров экрана;
- **F3** — уменьшение громкости звучания спецэффектов;
- **F4** — увеличение громкости звучания спецэффектов;
- **F5** — уменьшение громкости фоновой музыки;
- **F6** — увеличение громкости фоновой музыки;
- **F7** — изменение режимов графического разрешения: 320x200, 320x240, 640x400;
- **F8** — включение/выключение лимита ограничения скорости обновления информации на экране;
- **F9** — переключение режимов изображения боя между общим планом (издали сзади) и крупным (непосредственно из-за головы).

**LEFT CTRL + J** — включение/выключение джойстика.

**LEFT CTRL + SHIFT + J** — калибровка.

**LEFT CTRL + M** — включение/выключение управления мышью.

**LEFT CTRL + S** — включение/выключение звучания музыки и спецэффектов.

**LEFT CTRL + D** — изменения качества прорисовки окружающей обстановки.

**LEFT CTRL + F** — выбор между двумя возможными вариантами затенения объектов.

**LEFT CTRL + D** — переключение изображения с цветного на черно-белое.

## КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ

**PAUSE (P)** — остановка игры (действует до повторного нажатия).

**UP** — бежать.

**DOWN** — присесть (чрезвычайно важный режим, позволяющий увернуться от многих выстрелов).

**LEFT** — поворот влево.

**RIGHT** — поворот направо.

Следующие клавиши расположены на Keypad:

- 8 — бежать;
  - 5 — идти медленным шагом;
  - 2 — присесть;
  - 0 (INS) — тихонько пятиться назад;
  - 4 — повернуться влево;
  - 6 — повернуться вправо;
  - 1 — приставной шаг влево;
  - 3 — приставной шаг вправо;
  - 7 — посмотреть по диагонали налево;
  - 9 — то же, направо;
  - . (DEL) — быстрый разворот на 180 градусов;
  - — переключение между обычным режимом и режимом боя;
  - ENTER — перезарядить оружие;
  - + — выстрелить из пистолета (в бою), бросить отскакивающую мину (в обычном режиме);
  - \* — короткий шаг вперед;
  - / — прыжок.
- Остальные команды выполняются с основной клавиатуры:
- RIGHT SHIFT + DOWN — быстрый поворот на 180 градусов;
  - PAGE UP — короткий шаг вперед;
  - PAGE DOWN — короткий шаг, пятясь, назад;
  - RIGHT SHIFT + UP — идти вперед нормальным шагом;
  - RIGHT SHIFT + LEFT (RIGHT) — приставные шаги в соответствующую сторону;
  - RIGHT ALT или V — переключение между режимами: нормальным и боя;
  - RIGHT CTRL или B — выстрелить из пистолета в режиме боя или бросить мину в обычном состоянии;
  - ENTER — перезарядить пистолет;
  - SPACE — открывать закрытые контейнеры, активировать рубильники, кнопки, телепортеры, забирать предметы из LOCKER и т.д.;
  - 1, 2, 3, 4, 5 — выбор предметов, соответствующих номерам вещей из INVENTORY;
  - 7 — посмотреть вперед;
  - 8 — посмотреть налево;



**9** — посмотреть направо;

**0** — обернуться и взглянуть назад;

**M** — включение режима карты (см. специальные кнопки в соответствующем разделе);

**J** — прыжок;

**I** — открыть **INVENTORY**;

**U** — использовать предмет, выбранный из **INVENTORY** (перед этим необходимо, чтобы его название засвечивалось в нижней строке дисплея **HUD**);

**L** — загрузка сохраненной игры;

**S** — запись текущего состояния игры.

Такова основная информация по функционированию и управлению в игре «Fade to Black». Структурно программа состоит из 6 основных уровней и нескольких подуровней. В принципе, прохождение каждого требует выполнения некоторых вполне определенных действий, хотя возможны и нюансы. Игра совершенно новая и очень интересная, поэтому мы пока не будем вам мешать своими подсказками и советами по решению отдельных эпизодов.

Если вы все-таки испытаете непреодолимые трудности, в ближайших выпусках «Энциклопедии» мы вернемся к этой игре и поможем вам разрешить особо сложные ситуации.

А пока — немного практических советов:

- вскрывайте все контейнеры, какие сможете найти. Они — основной источник вашего «благосостояния» в игре;

- особое внимание уделяйте состоянию энергии Конрада. Запоминайте месторасположение ближайших станций подзарядки и возвращайтесь к ним при первой возможности;

- **ENERGY RECHARGER** берегите на «черный день», когда уж точно не будет других источников восстановления энергии;

- следите за сообщениями, передаваемыми вам из центра. И в **MESSAGE**, и в **HINT** может быть много полезной информации;

- в новое помещение заходите с готовым к бою оружием и стреляйте, как только поймаете врага в прицел;

- следите за появлением дисплея наведения на Конрада вражеского оружия. Чем быстрее вы развернетесь в сторону красной метки, тем больше будет шансов выжить;

- постоянно перезаряжайте пистолет, чтобы не остаться в горячке боя нос к носу с вооруженным противником и собственным разряженным оружием;

- мины старайтесь бросать из-за угла, чтобы они, прыгая по коридору, не причинили вам вреда;

- с пользой применяйте вновь найденные предметы. Подпишитесь и поэкспериментируйте сами, какие из них вам больше подходят;
- старайтесь больше передвигаться бегом (там, где это возможно), чтобы постоянно экономить время;
- и почаще сохраняйте удачную игру. Одинаково успешно пройти заново некоторые отрезки бывает очень непросто. Лучше обезопасить себя заранее.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Fade to Black

**Год:** 1995

**Фирма:** Delphine Software

**Размер на CD:** 650 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

F

# FORGOTTEN REALMS: GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Эта отличная ролевая игра появилась на свет в 1991 г. В те времена никто еще не помышлял о плавном скроллинге изображения («Ultima Underworld» не существовала даже и в проекте) или хотя бы о полноэкранном изображении (хотя концепция «вид из глаз» применялась уже вовсю). За спиной у «Gateway» стоит целый ряд игр, несмотря на то, что сама она только открывает свой сериал, в который позже войдет игра «Treasure of the Savage Frontier». Оригинальный интерфейс, разработанный еще 3 года назад в игре «Pool of Radiance», эксплуатировался своими создателями очень щедро. С 1988 по 1992 вышло аж 9 (!) игр, технически отличающихся друг от друга лишь уровнем графики. Четыре из них, вышедшие под маркой «Forgotten Realms», повествуют о борьбе героев с темным богом Бэйном (**BANE** — проклятье или отрава), вознамерившимся поработить город Флан с прилегающими краями. Эта серия наиболее известна, по ней (а не наоборот!) даже писались книги, например, «Лужи тьмы» (по игре «Pools of Radiance», завершающей серию). Другая трилогия вышла под маркой «Dragon Lance», уже известной в нашей стране. Наконец, еще 2 игры, вышедшие также под лейблом «Forgotten Realms», остались «сиротами», в тени «эпопеи Бэйна»... А зря!

Мир «Gateway to the Savage Frontier» тесно связан с творчеством прекрасного (но, к сожалению, в России практически неизвестного) писателя Боба Сальваторе, долгие годы работавшего на фирму «TSR». На его счету — 12 романов, 6 из которых образуют трилогии «Темный Эльф» и «Долина Ледяного Ветра», а 5 — сериал «Жрец», плюс роман «Наследство», продолжение «Dark Elf Trilogy». Однако, если российским любителям фэнтези-литературы имя Сальваторе неизвестно, то поклонники ролевых игр о его творчестве имеют некоторое представление. Возможно, «Gateway» видели и не все из вас, но недавний «Menzoberranzan» мимо вашего внимания пройти точно не мог. Эта игра тесно связана с романом «Наследство» и трилогией «Темный Эльф», повествующими об истории подземного эльфа-дроу Дриззта До'Ардена. Действие этих книг связано в основном с подземным городом дроу Мензоберранзаном. Однако этими 4 романами история Дриззта не ограничивается. Трилогия «Долина Северного Ветра» повествует о его приключениях на поверхности, в компании с еще 3 головорезами (человек и карлик — воины, эльф-рейнджер и халфлинг-вор — чем не отряд

для RPG с 4 персонажами?). И хотя сюжет «Gateway» с этими книгами не имеет ничего общего, мир игры — тот самый. **SAVAGE FRONTIER**, Дикое Порубежье — это как раз те земли, где дроу Дриззт, карлик Бруэнор, варвар Вульфгар и халфлинг Реджис странствовали в поисках Мифрилового Зала (прародины Бруэнора) и сражались с темным магом Акаром Кесселем.

Что ж, мы уже упомянули про сюжет игры, теперь стоит заняться им поплотнее. Несмотря на игровой мир, враги здесь — те же, что и в «эпопее Бэйна». Правда, самого Бэйна нет, как нет и его главного прислужника, демона Тирантраксуса. Но зато здесь есть злобный народ, называемый то **ZHENTIL**, то **ZHENTAR**. Это племя в качестве основных пособников Сил Мрака фигурирует во множестве игр и книг «Forgotten Realms». Теперь оно планирует обрушиться на Дикое Порубежье. Всем этим занимается злобный генерал Ваалгамон.

В самом Порубежье есть достаточно мерзких тварей и созданий — толпы орков, троллей, загадочный Орден Кракена — организация то ли воров, то ли магов, поклоняющихся спрутам. У Ваалгамона достаточно средств и влияния, чтобы сплотить их вокруг себя. Вторжение начнется на востоке, и есть лишь один способ остановить легионы Ваалгамона — необходимо пробудить древнюю магию Аскора, опустевшего города на краю пустыни. Обо всем этом знает маг Аманитас. Вы же не знаете ни этого, ни того, что в качестве «героев» он избрал именно вас. Единственное, что вам известно — это то, что заработав массу денег и вернувшись в родной город, вы слишком много трепали языком, в результате чего, проснувшись утром, не нашли ни своего золота, ни даже оружия и доспехов. В тот момент, озираясь в бешенстве и растерянности, никто из ваших героев и не предполагает, что вас ждет дальше...

## Начало игры

Запустив программу, вы увидите следующее небольшое меню:

**PLAY** — начать игру;

**DEMO** — просмотреть демонстрационную программу, одновременно являющуюся чем-то вроде интродукиции.

Выбрав **PLAY**, вы перейдете в начальное игровое меню:

**CREATE NEW CHARACTER** — создать нового героя;

**ADD CHARACTER TO PARTY** — взять созданного героя в отряд;

**LOAD SAVED GAME** — восстановить сохраненную игру;

**INITIALIZE JOYSTICK/MOUSE** — включение джойстика или мыши;

**EXIT TO DOS** — выход в DOS.

Если вы выбрали **LOAD...**, вам выдадут список игр (от **A** до **J**), и надо указать нужную. Если у вас есть готовые герои, щелкните на **ADD...** и затем помечайте желаемых героев из списка с помощью опции **ADD**. Когда число выбранных персонажей достигнет 6, или вы возьмете всех имеющихся (если их меньше 6), автоматически появится главное игровое меню.

Выбрав **INITIALIZE...**, вы увидите 3 опции:

**MOUSE ON/OFF** — включить/выключить мышь;

**JOYSTICK ON/OFF** — включить/выключить джойстик;

**DISABLE BOTH** — отключить и то, и другое.

Одновременно использовать и мышь, и джойстик нельзя.

## Создание персонажей

Сначала вам надо выбрать расу героя (**PICK RACE**):

**DWARF** — карлик, подгорный гном;

**ELF** — эльф;

**GNOME** — гном, или лесной гном;

**HALF-ELF** — полуэльф, помесь эльфа и человека;

**HALFLING** — халфлинг или полурослик, хоббит;

**HUMAN** — человек.

Карлики отличаются небольшим ростом, могучим сложением (и, как следствие, здоровьем) и хорошей стойкостью к магии. Правда, они сварливы, и за это не пользуются особой любовью других народов.

Эльфы, жители лесов, мастерски стреляют из луков и владеют мечами. У них очень долгая жизнь (1200 лет), но погибшего эльфа воскресить крайне сложно. Ловки, но отличаются очень хрупким сложением.

Гномы, сородичи карликов, также невысоки и прилично сопротивляются магии. Их отличают ум и отсутствие чувства ответственности.

Полуэльфы, будучи смесью эльфов и людей, сочетают лучшие качества обеих рас. Они являются отверженными и в людских обществах (которые, как известно, не выносят, когда кто-то «выставляется»), и в эльфийских (по вполне понятной причине).

Халфлинги обожают поесть и поспать и не любят приключений и опасностей. Они очень маленького роста (часто ниже метра), ловки (несмотря на брюшко), но физически слабы. Хорошо владеют пращой.

Люди — мы не можем сказать ничего нового по этому поводу, поэтому воздержимся от каких-либо комментариев.



После выбора расы, следует указать пол будущего героя:

**MALE** — мужской;

**FEMALE** — женский.

Здесь можно не чесать затылок в размышлениях, пол героя (героини) абсолютно ни на что не влияет.

Затем следует выбрать главное — профессию. Всего существует 6 профессий, плюс множество «совместных» — 2 или 3 профессии сразу:

**FIGHTER** — воин;

**PALADIN** — паладин;

**THIEF** — вор;

**MAGIC-USER** — волшебник, колдун;

**CLERIC** — жрец;

**RANGER** — рейнджер, следопыт.

Число возможных профессий прямо связано с расой. Людям доступны все 6, но ни одной «совместной». Эльфы и полуэльфы способны владеть всеми профессиями, кроме паладинов, плюс множество «совместных». Остальные расы имеют лишь 3 профессии на выбор — **FIGHTER**, **THIEF** и **FIGHTER/THIEF** (совместная). Заметим, что персонажи-универсалы прогрессируют заметно медленнее узких специалистов, поэтому, раз число героев позволяет (6) — берите лучше представителей «чистых» профессий.

Воины — отличные бойцы, владеющие любым оружием, носящие любые доспехи, но абсолютно ничего не смыслящие в магии.

Паладины — это рыцари, сражающиеся во имя добродетели и чести, во славу своих богов. Эти «языческие крестоносцы» владеют некоторыми талантами жрецов.

Рейнджеры — мастера засад и лука. Они не носят тяжелых доспехов и побеждают не силой, а ловкостью.

Воры — плохие бойцы, но они могут вскрывать замки. Это большое достоинство, хотя запертую дверь можно не только вскрыть отмычкой, но и отпереть магией и даже просто выбить ногами. Поэтому необходимость наличия в отряде вора является очень сомнительной.

Волшебники бродят по свету, вооруженные кинжалами и бронированные мантией. Они никакие воины, их на расстояние выстрела нельзя подпускать к врагам. Зато они хорошо колдуют, владея арсеналом смертоносных заклятий («Так-так, огненный шар... Как, бишь, оно произносится?» — говаривал Фисбен из сериала «Dragon Lance»).

Жрецы тоже владеют сверхъестественными силами, но другого рода. Они черпают силы из своих богов, и любое их злодейство — подвиг



в святой битве с неверными. Они носят любые доспехи, а бьются только тупым оружием, вколачивая булавами в чужие головы добродетель и чистую веру. Кого-то они нам напоминают...

Определившись с профессией (для 6 персонажей существуют классические наборы — 3 воина, вор, маг и жрец, или по одному каждой профессии; но мы можем порекомендовать и другой вариант, агрессивно-увечающий, но не менее эффективный: 5 людей-воинов и полуэльф воин/маг/жрец. Такой набор дает потрясающую военную мощь за счет слабой магии. Во всяком случае, наличие в отряде одного жреца, хотя бы «совместного», является необходимым), выберите характер героя:

**LAWFUL GOOD** — «законопослушный добрый»;

**LAWFUL NEUTRAL** — «законопослушный нейтральный»;

**LAWFUL EVIL** — «законопослушный злой»;

**NEUTRAL GOOD** — «нейтральный добрый»;

**TRUE NEUTRAL** — «нейтральный во всем»;

**NEUTRAL EVIL** — «нейтральный злой»;

**CHAOTIC GOOD** — «хаотичный добрый»;

**CHAOTIC NEUTRAL** — «хаотичный нейтральный»;

**CHAOTIC EVIL** — «хаотичный злой».

Как видно, характер образуется понятиями из 2 групп. Первое слово — взаимоотношения с обществом и окружающей средой. «Законопослушный» означает: обычное социальное существо, делающее то, что ему говорят. «Хаотичный» — это эгоцентрист и, в некотором роде, анархист, Личность асоциальная и неконтактная. «Нейтральный» означает — в зависимости от обстоятельств. Вторая группа — собственно характер. «Добрый» — простой смертный, не чуждый сострадания и любви, если это в его интересах. «Злой» — враг жизни и порядка, Личность, пирующая на страдании других. «Нейтральный» — опять же в зависимости от обстоятельств. **CHAOTIC EVIL** выглядит крайне агрессивным вариантом характера — создание, вступившее в войну со всем миром.

Паладины могут быть только **LAWFUL GOOD** и не желают быть в одном отряде со злыми героями. Рейнджеры — только «добрые» с любым отношением к обществу. Большинство ваших врагов — хоть и злые, но **LAWFUL**, так как покорны своим хозяевам. Сделав героев **CHAOTIC EVIL**, вы получаете «моральное преимущество» над ними с самого начала. А вообще, характер мало на что влияет.

Теперь перед вами появляется большой экран, разделенный на 6 окон.

**ВЕРХНЕЕ** — общие данные по герою: имя (пока отсутствует), состояние (**STATUS** — пока **ОКAY**, нормальный), пол, возраст

(**AGE**), здоровье (**HIT POINTS**, текущее/максимальное), характер, раса, профессия (профессии), уровень (уровни), опыт.

**ЛЕВОЕ СРЕДНЕЕ** — 6 качеств героя.

**ПРАВОЕ СРЕДНЕЕ** — деньги. Их много — медь **COPPER**, серебро **SILVER**, электрум **ELECTRUM**, золото **GOLD**, платина **PLATINUM**, а также камни **GEMS** и драгоценности **JEWELRY**. Пока у вас лишь по 35 платиновых монет на каждого героя. Основная единица — золото (**GP**), 4 золотых монеты приравнены к одной платиновой. Камни и драгоценности не являются денежными единицами сами по себе, их необходимо обменивать на монеты.

**ЛЕВОЕ НИЖНЕЕ** — класс доспехов (**ARMOR CLASS**, это защищенность героя), точность удара (**THAC0**) и наносимые атакой повреждения (**DAMAGE**).

**ПРАВОЕ НИЖНЕЕ** — оружие, которым вооружен герой, и доспех, одетый на него (пока ничего).

В будущем, по ходу игры, вам еще не раз предстоит обращаться к этому экрану. Пока в этом режиме вы можете лишь «перебросить» (случайным образом изменить) значения качеств. При этом, кроме них, меняются **HIT POINTS** (функция от телосложения), **ARMOR CLASS** (от ловкости), **THAC0** и **DAMAGE** (обе от силы). Вы, конечно же, ничего не поняли. Сейчас мы разьясим.

Качества — это 6 основных параметров, определяющих все остальные аспекты жизнедеятельности героя:

— сила (**STR**) — параметр имеет базовые значения в рамках **3...18**. У халфлингов он не более **17**, представители профессий воин, паладин и рейнджер могут иметь дополнительные процентные значения от **18/01** до **18/00 (18/100)**. Значения от **19** до **22** доступны при ношении магических предметов. Влияет параметр на точность атак и на их поражающую мощь, а также на максимальную грузоподъемность и на зависимость числа ходов от текущей нагруженности;

— ум (**INT**) — влияет на магию. Необходим только волшебникам. Имеет значения **3...18**, у гномов — до **19**. Ум определяет число заклинаний, которые колдун может знать одновременно;

— мудрость (**WIS**) — это качество является для жрецов тем же, чем ум — для магов. Кроме того, при высоких значениях мудрости жрецы получают дополнительные заклятья сверх нормы. Наконец, мудрость определяет стойкость к враждебной магии, что делает ее качеством, важным для любого героя (а не только для жрецов). Принимает значения **3...18** (у гномов — до **17**);

— ловкость (**DEX**) — очень важный параметр, влияющий на меткость стрельбы и на класс доспехов. Принимает значения **3...18** (у карликов — до **17**, у халфлингов и эльфов — до **19**);



— телосложение (**CON**) — параметр, определяющий здоровье героя. Чем оно выше, тем больше у него изначально **HIT POINTS**, тем быстрее это число растет с ростом уровня. У карликов достигает **19**, у эльфов — **17**, у остальных, как всегда, **3...18**;

— обаяние (**CHA**) — это качество еще не утерюло своего значения, так как вам немало придется общаться с второстепенными персонажами (**NPC**) и, зачастую, привлекать их на свою сторону. У сварливых карликов обаяние — не более **16**, у остальных — **3...18**.

Параметрами героев также являются некоторые динамические характеристики, являющиеся функциями от качеств или меняющиеся с течением событий:

— уровень (**LEVEL**) — показатель совершенства героя в своей профессии. Чем он выше, тем лучше герой атакует (растут **DAMAGE** и **THAC0**), тем выше его здоровье (увеличивается максимальное число **HP**), у владеющих магией растет мощь заклятий, также они получают новые и увеличивают число заклинаний, которое способны выучить одновременно. Уровень повышается за плату в **1000 GP** (250 платиновых монет) в заведениях под названием «**TRAINING HALL**». Чтобы получить новый уровень, надо набрать определенное количество опыта. Если его достаточно для перехода на новую степень мастерства, имя героя окрашивается в фиолетовый цвет;

— опыт (**EXPERIENCE**) — герои получают его за убитых врагов, за найденные сокровища и за выполнение некоторых этапов сюжета игры. При достаточном количестве опыта герой может поднять уровень. У героев с 2—3 профессиями опыт делится между ними, и, таким образом, они реже получают возможность повысить уровень;

— здоровье (**HIT POINTS**) — жизнь героя. Когда оно доходит до нуля (в результате происшествий или вражеских атак), герой теряет сознание, а потом, если его быстро не подлечить — умирает. На отдыхе потерянное здоровье восстанавливается по баллу в день, но если есть жрец — он способен очень быстро и эффективно лечить. Также лечиться можно заклинаниями и в храмах. При обычных обстоятельствах здоровье теряется по нескольку баллов. Впрочем, если в бою герою не повезло заполучить какое-нибудь мерзкое состояние (например, **HELPLESS** — беспомощный), его могут убить одним ударом;

— класс доспехов (**ARMOR CLASS, AC**) — защищенность героя. Ее изначальное значение **10**, но за счет ловкости оно может меняться (от **14** при ловкости **3** до **6** при ловкости **18—19**). Да-да, чем ниже число **AC**, тем лучше. Надеемся, по ходу игры класс доспехов опустится у ваших героев глубоко ниже нуля. Также на **AC** влияет ношение доспехов, щитов, магических колец, плащей и браслетов. Лучший **AC**, которого можно достигнуть в игре: **AC = 12 (PLATE MAIL) +3** дают **AC = 10** (это латы), **SHIELD +5** дает **AC = 6** (щит),

**CLOAK OF DISPLACEMENT** — **AC** = 2 (плащ), и за счет высокой ловкости базовый **AC** = 6;

— точность атак (**TO HIT ARMOR CLASS** = 0, **THAC0**) — дословно переводится как «пробить **AC** = 0». Вероятность попадания удара в цель определяется генерацией («выбросом») числа 3—20. Для попадания необходимо, чтобы выпавшее число превышало разность **THAC0** героя и **AC** цели. Например, герою с **THAC0** 4 для попадания во врага с **AC** = 7 надо «выбросить» 4 — (-7) = 11:11 или больше.

Базовый **THAC0** определяется силой, в дальнейшем он уменьшается с ростом уровня и от ношения магического оружия (с цифрами +1, +2, etc., например, +3 **SWORD OF STONE-CUTTING**);

— повреждение (**DAMAGE**) — количество **HP**, которое герой может снять у врага при попадании удара в цель. Имеет форму следующего вида **XDY + Z**, что означает одновременный «выброс» **X** «игральных костей» с **Y** «граней», плюс некоторое число **Z**. Иначе говоря, **DAMAGE** = 1D8 + 15 означает, что в случае точного удара герой отнимет 16—23 **HP**. **XDY** обычно определяется самим оружием, а **Z** — его магическими свойствами и уровнем героя, а также его силой. Вышеприведенный **DAMAGE**, например, принадлежит воину 8 уровня с силой 22, вооруженному мечом **LONG SWORD** +5.

Если вы щелкните на **YES** возле вопроса: «**REROLL STATS?**», качества изменятся случайным образом в указанных рамках. Советуем не возиться с этим, так как позже их можно настроить на свой вкус. Щелкнув на **NO**, вы получите возможность ввести имя (до 15 знаков). Теперь надо создать картинку, которой герой будет представлен в бою. На экране — 4 иконы, верхние 2 — изначальные, нижние — текущие. Творимые изменения будут появляться на последних. Иконы, помеченные **READY**, показывают героя в бою, **ACTION** — его поза при нанесении удара. Внизу расположены 5 опций.

**PARTS** — изменение частей тела героя:

— **HEAD** — изменение формы головы, которых всего 14. Головы разные, лысые и длинноволосые, с бородами и шапками... В общем, есть где разгуляться;

— **WEAPON** — выбор оружия, а также одежды (костюм или мантия). Всего имеются 32 фигурки, 5 из них в мантиях и с легким оружием (или без оно), остальные — в обычной одежде и с любым оружием.

**1-ST COLOR** — выбор первого цвета (все части картинки двуцветны):

— **WEAPON** — оружие (если есть);

— **BODY** — туловище;

- **HAIR** — цвет волос;
- **SHIELD** — щит (если есть);
- **ARM** — руки;
- **LEG** — ноги.

**2-ND COLOR** — выбор второго цвета:

- **WEAPON** — оружие (если есть);
- **BODY** — туловище;
- **FACE** — цвет кожи;
- **SHIELD** — щит (если есть);
- **ARM** — руки;
- **LEG** — ноги.

Всего имеется 16 цветов. Лучше не пользуйтесь бледно-серым — такой цвет не виден на фоне поля боя.

**SIZE** — размер фигурки: **SMALL/LARGE** — маленькая/большая. Большие стоит давать эльфам, людям и полуэльфам, маленькие — гномам, халфлингам и карликам.

**EXIT** — завершение работы с иконами.

При изменении цветов и частей внизу будет появляться под-меню:

**NEXT** — следующий цвет (форма головы, оружие);

**PREV** — предыдущий цвет (форма головы, оружие);

**KEEP** — вернуться в подменю с сохранением изменений;

**EXIT** — вернуться в подменю без сохранения изменений.

После завершения работы вас запросят, верна ли иконка, а затем — сохранять ли героя. После сохранения вы оказываетесь в первом меню, а герой заносится в список готовых персонажей. Отказавшись сохранять, вы уничтожаете все свои труды!

После того, как вы внесли в отряд хотя бы одного уже созданного героя, вы переходите в главное меню. Здесь вы видите список своих героев с указанием класса доспехов (**AC**) и здоровья (**HP**). Ниже — более десятка опций.

**CREATE NEW CHARACTER** — создать нового героя.

**DROP CHARACTER** — навсегда стереть выбранного героя.

**MODIFY CHARACTER** — изменить героя. С помощью опций **ADD** и **SUBTRACT** вы можете увеличивать или уменьшать значения качеств и число **HP** в границах вышеуказанных рамок. Также вы можете изменить имя.

**ICON SELECT** — переделать изображение героя.

**VIEW CHARACTER** — посмотреть выбранного героя. Вы переходите в уже расписанный экран, но внизу есть (или отсутствуют) несколько опций:

- **ITEMS** — перейти в «вещмешок» (если есть какие-либо вещи);
- **SPELLS** — посмотреть заклинания (если есть);
- **TRADE** — передать указанную сумму денег другому герою;
- **DROP** — выбросить указанную сумму денег;
- **EXIT** — вернуться.

В режиме «вещмешка» вы можете:

**READY** — одеть/снять предмет (одетые помечены как **YES**, снятые — **NO**). Можно одновременно нести на себе 1 доспех, 1 шлем, 1 оружие или жезл, 1 комплект стрел, 1 щит (если оружие не двуручное), плащ, ожерелье, 2 кольца и сколько угодно свитков;

**TRADE** — передать предмет (снятый) другому герою;

**DROP** — выбросить снятый предмет;

**HALVE** — разделить несколько объединенных предметов (например, 10 стрел — на 5 и 5);

**JOIN** — соединить одинаковые предметы, если это возможно (стрелы, дротики);

**USE** — использовать предмет (если в мешке есть предметы, которые можно использовать — жезлы, напитки, свитки);

**ADD CHARACTER TO PARTY** — добавить героя к отряду;

**REMOVE CHARACTER FROM PARTY** — удалить героя из отряда;

**SAVE CURRENT GAME** — сохранить игру на одну из 10 позиций: **A...J**;

**BEGIN ADVENTURING** — начать игру;

**INITIALIZE JOYSTICK/MOUSE** — см. выше;

**EXIT TO DOS** — выход в DOS.

Отладьте героев как хотите (лучше, конечно, все по максимуму), создав шестерых, — и шелкните на **BEGIN...**

## Управление игрой

Перемещение по игровому миру осуществляется мышью или клавишами Keypad (или курсорными).

В режиме «вид из глаз»:

- мышью на верхнюю часть «окна с видом», курсор вверх, Keypad **8** — шаг вперед;

- мышью на правую часть «окна с видом», курсор вправо, **Keypad 6** — поворот направо;
- мышью на левую часть «окна с видом», курсор влево, **Keypad 4** — поворот налево;
- мышью на нижнюю часть «окна с видом», курсор вверх, **Keypad 2** — поворот на 180 градусов.

В режиме карты:

- клавиши курсора и **Keypad** — так же, как и выше;
- мышь — щелчок на одну из границ «окна» поворачивает отряд в этом направлении, повторный щелчок двигает его в указанную сторону.

Все опции выбираются либо щелчком мыши, либо нажатием нужных клавиш (в названиях опций они выделены особым цветом), либо засвечиванием (при помощи курсорных клавиш) и нажатием **ENTER**. Так, большинство меню расположены горизонтально, их пункты выбираются клавишами вправо/влево, а вверх/вниз выбирают объекты действий (деньги, предметы, героев в списке).

## Игровой экран

Он разделен на 3 окна. В левом верхнем углу дано изображение местности «из глаз героев», либо карт (при путешествии между населенными пунктами, а также в самих этих пунктах, если вы включите соответствующий режим). В правом верхнем углу — информация о героях. Здесь вы видите их имена, **АС** и **НР**. Всего героев может быть до 8 (6 ваших и 2 **NPC**). Кроме того, важен цвет надписей.

**КРАСНЫЙ ЦВЕТ** имени означает, что герой мертв, или окаменел, или умирает, или без сознания. В двух последних случаях надо срочно лечить его, в первых ему помогут лишь в храмах (правда, если жрец на высоком уровне, он может и помочь... но уровень должен быть о-о-очень высоким).

**ФИОЛЕТОВЫЙ ЦВЕТ** имени — знак того, что герой «созрел» для нового уровня.

**БЕЛЫЙ ЦВЕТ** — на него в данный момент наведен курсор выбора, и при запуске опции, связанной с героями, действия будут производиться именно над ним. Поменять можно курсорами вверх/вниз или нажатием мыши на другого героя.

**ЖЕЛТЫЙ ЦВЕТ** числа **НР** означает, что герой подранен, и здоровье меньше максимального.

Ниже располагается другая информация: координаты (через запятую — горизонтальные и вертикальные), направление взгляда (стороны света), время суток. Если включен режим «поиска», вам сообщит об этом надпись **SEARCH**.



Окно внизу предназначено для различных сообщений. Под ним находится игровое меню:

**MOVE** — включение режима движения;

**AREA** — переключение между «видом из глаз» и картой местности;

**CAST** — употребление выбранным героем заклинания;

**VIEW** — просмотр выбранного героя;

**ENCAMP** — переход в режим «лагеря»;

**SEARCH** — включение/выключение режима поиска. В этом режиме герои движутся в 10 раз медленнее (один ход равен 10 мин, вне этого режима — 1 мин) и чаще натыкаются на «левых» монстров (есть локации, в которых изначально запрограммировано нахождение врагов. После их уничтожения локация очищается. Однако, кроме этого, есть вероятность случайного появления монстров, таких врагов мы и называем «левыми»). Зато в этом режиме герои находят все сокровища, почти все тайные двери и т.д.;

**LOOK** — то же, что **SEARCH**, но одноразовое. Иначе говоря, эта опция приказывает героям за 10 мин обыскать текущую локацию.

## Режим «лагеря»

**SAVE** — сохранить игру на одну из 10 позиций (**A...J**). После сохранения следует предложение выйти в DOS.

**VIEW** — посмотреть текущего (выделенного белым) героя.

**MAGIC** — переход в меню магии.

**REST** — переход в меню отдыха.

**ALTER** — меню настроек.

**FIX** — если в отряде есть жрец, эта опция заставляет его быстро исцелять себя и компаньонов. Выбирать его в списке героев не обязательно.

**EXIT** — возврат в основной режим.

## Магия

Прежде, чем разбирать магическое меню, необходимо как следует вникнуть в магическую систему.

Как уже было сказано выше, имеются 2 вида чародейства — колдовство (творимое внутренней духовной силой мага) и жреческие действия (которые суть действия богов, совершенные в ответ на молитвы жрецов и высокоуровневых паладинов). Тем не менее, единственная разница заключается лишь в этом, да еще в самих закланиях. Система же и в том, и в другом случае одинакова.

Все заклинания разбиты по мощности на десяток групп-уровней (с уровнями мастерства в профессии не путать). Чародей, в зависимости от его личного уровня (уже мастерства) и ума (мудрости — у жрецов и паладинов) может заучить определенное число заклятий каждой группы. Это могут быть разные заклинания или одинаковые.

После употребления заклятие стирается из памяти, восстановить его можно только отдыхом. Есть возможность и поменять его, выучив другое.

С очередным уровнем чародей увеличивает число заклинаний каждой группы, которые он может помнить одновременно. Также он получает новые заклятья. Кроме того, источником их могут быть свитки, содержимое которых можно копировать в волшебную книгу, если позволяет уровень.

## Магическое меню

**CAST** — выбранный герой употребляет указанное заклинание.

**MEMORIZE** — указать герою заклинания, которые он будет учить на отдыхе. Список листается опциями **NEXT** и **PREV**, заклятья указываются опцией **MEMORIZE**. Под списком вы видите число незанятых баллов по каждому уровню. **EXIT** — выход, после чего у вас спросят подтверждения указанным заклинаниям.

**SCRIBE** — если у героя есть наготове свиток с заклятьями, здесь он может скопировать их в книгу. Вернее, копирует он также во время отдыха, а пока вы указываете ему, что копировать.

**DISPLAY** — показать действующую на героев магию (эффекты продолжительных заклинаний или магических предметов).

**REST** — отдых (с целью убить время или выучить/записать заклятья). Опциями **ADD** и **SUBTRACT** вы устанавливаете продолжительность отдыха, опциями **DAYS**, **HOURS** и **MINS** — переключаетесь между днями, часами и минутами. Если вы приказали запоминать или копировать заклинания, определенное время (7—10 часов) уже стоит.

Опция **REST** — начать отдыхать.

## Меню отдыха

См. «Магическое меню», **REST**.

## Меню настроек

**ORDER** — поменять персонажей местами. В бою герои строятся в 2 ряда по 2—4 человека. Если у вас в отряде есть слабаки (воры, маги), стоит их поставить последними в списке, чтобы

тела более сильных товарищей защищали их хотя бы в схватках в узких коридорах.

**DROP** — удалить персонаж из отряда.

**SPEED** — установить скорость сообщений (**0...9**):

— **FASTER** — быстрее (до **0**);

— **SLOWER** — медленнее (до **9**).

**ICON** — изменить картинку героя (иконы **NPC** менять нельзя).

**LEVEL** — уровень сложности:

— **NOVICE** — новичок;

— **SQUIRE** — оруженосец;

— **VETERAN** — ветеран;

— **ADEPT** — адепт, посвященный;

— **CHAMPION** — герой.

## Сражение

Вот, наконец, вы двинулись с места — и натолкнулись на врагов. Игра переходит в режим сверху/сбоку, в котором нельзя сохраняться, выходить из игры и пр. Единственное, что вы можете — это сражаться.

В правой части экрана — информация об участнике боя, действующем в данный момент. Это может быть ваш герой, **NPC**, управляемый компьютером, или враг, управляемый им же. Вы видите имя или название персонажа (голубым цветом — свой, желтым — враг), его здоровье, класс доспехов и оружие. В момент совершения действия под оружием проскакивает информация (например: «Такой-то атаковал тролля и снял **20 НР**. Тролль падает и умирает»). Впрочем, такие надписи мелькают слишком быстро, чтобы их разглядеть.

В нижней части экрана — меню действий:

**MOVE** — двигаться и атаковать;

**AIM** — атаковать соседнего врага или стрелять из лука (арбалета, пращи), если наготове это оружие, а на соседних 8 локациях нет врагов;

**USE** — использовать магический предмет или поменять что-либо в «вещмешке» (например, сменить меч со щитом на лук);

**GUARD** — закончить ход и перейти к следующему герою. Покинутый герой будет атаковать врага, если тот окажется рядом. Если персонаж вооружен дальнобойным оружием, опция отсутствует;



**CAST** — колдовать (только у магов, жрецов, паладинов). Выберите нужное заклятие, а дальше...

Дальше самое главное. Для магического действия необходимо войти в транс, в результате чего между «заказом» заклинания и его выполнением проходит время, за которое могут походить другие участники боя с обеих сторон.

Так вот, транс — штука капризная. Если чародея ранить, он в ближайший ход не сможет сосредоточиться и колдовать. А если ранить его, уже находящегося в транс, то он просто лишится своего заклинания. В игре вам будут противостоять толпы магов (грозных не только боевой магией, но и мерзким заклятием **CHARM PERSON**, с помощью которого они могут вывести вашего героя из-под вашего контроля и заставить биться на своей стороне) и целые легионы жрецов (владеющих трусливым заклинанием **HOLD PERSON**, которое может сделать беспомощными до 3 героев сразу, после чего их можно будет убить с одного удара). Единственная возможность преуспеть против них — обзавестись луками и в бою в первую очередь обрушиваться на них, забывая про бойцов врага, пока чародеи не погибнут. Если не успеваете добраться до вражеского волшебника, смените меч на лук и нанесите ему рану издали. Если колдунов слишком много, воспользуйтесь заклинанием, которое поражает целую область (**FIREBALL, DELAYED BLAST FIREBALL, ICE STORM**). Не надо стремиться уничтожить кого-либо из них сразу. Главное, чтобы все они были хотя бы поцарапаны, это не даст им колдовать в текущем цикле боя. Затем повторяйте процесс, пока все колдунышки окончательно не выйдут из строя (погибнут). Это не выигрышная тактика, а единственный способ выживания.

И естественно, храните от ран своих магов.

**TURN** — опция жрецов и паладинов высокого уровня. Позволяет изгонять нежить — зомби, скелетов, вампиров и подобных им тварей. Чем выше уровень экзорциста — тем больше эффект.

**QUICK** — передать управление этим героем компьютеру. Ни в коем случае не дотрагивайтесь до этой опции, так как это — **НАВСЕГДА!** А компьютер не знает, что надо в первую очередь бить колдунов.

**DELAY** — герой ждет до конца хода, после чего продолжает действия. Полезно, если он зажат другими персонажами и стенами, отчего не может принять участие в бою. Включите эту опцию, уведите тех, кто ему мешает, а затем атакуйте им врага по освободившемуся пути.

**VIEW** — посмотреть героя. То же, что и во всех остальных меню и режимах игры.

**BANDAGE** — если кто-то из героев свалился с **0 HP** и умирает (**DYING**), с помощью этой опции его можно перевязать. Это не восстановит ему здоровье, но из умирающего он станет просто

«потерявшим сознание». Теперь можно не бояться, что он умрет, не дождавшись отдыха и лечения.

**SPEED** — изменить скорость сообщений.

**END** — просто завершить ход.

Когда вы включаете режим перемещения, появляется число ходов (**MOVE LEFT**). Перемещение осуществляется мышью или восемью клавишами Keypad. Шагнув в сторону врага, вы атакуете его. Если случайно шагнете на одного из своих, появится вопрос: «Атаковать союзника?» (**ATTACK ALLY?**). Ход по горизонтали стоит одного движения, по диагонали — два или одно (поочередно). Если на пути стоит преодолимое препятствие (корни дерева, стул), оно обычно требует дополнительного расхода ходов.

В режиме нацеливания появляется следующее меню:

**NEXT** — следующая цель (включая друзей);

**PREV** — предыдущая цель;

**MANUAL** — ручное наведение;

**TARGET** — атака цели;

**CENTER** — центровка экрана по цели (удобно при использовании упомянутых заклинаний широкого радиуса действия, нацеливание которых происходит аналогично);

**EXIT** — выход.

Имея ручное оружие, можно атаковать лишь тех, кто стоит на соседних восьми локациях. Дальнобойное оружие, наоборот, предназначено только против удаленных противников, и его вообще нельзя использовать, если кто-то из врагов рядом. Надо либо вновь взять меч, либо отойти подальше, что чревато ранами — если кто-то выходит из радиуса действия соседнего противника, он обычно напутствуется выпадом в спину, чаще всего — точным.

И последнее — уже дважды упомянутые **FIREBALL**'ы и **ICE-STORM**'ы не различают врагов и друзей, они поражают всех в зоне действия («Не надо!» — заорал юный маг Рейстлин в ответ на уже упомянутую фразу Фисбена).

## Заведения

В игре есть несколько широко распространенных заведений, в которые необходимо заглядывать: **TRAINING HALL**'ы. Здесь перед вами появляется меню, аналогичное основному. Отсутствуют лишь 2 опции: **ADD...** и **INITIALIZE...** Зато вместо них есть 2 другие:

**TRAIN CHARACTER** — перейти на новый уровень;

**HUMAN CHANGE CLASSES** — герой-человек может сменить профессию ценой опыта и уровня (опыт обнуляется, уровень становится первым).



Банки (**VAULT**) — в этих заведениях вы можете хранить лишние деньги и ненужные предметы.

Таверны — здесь есть один способ времяпрепровождения: драка.

Лавки оружейные — большой выбор обычного оружия, доспехов и боеприпасов.

Лавки специальные — здесь можно купить масло (действует как «коктейль Молотова»), святую воду (против нежити) и серебряные зеркала (назначение неизвестно, возможно, отражают атаки окаменением, наносимые медузами).

Лавки магические — в них продаются свитки (в небольших количествах), жезлы, напитки и, крайне редко, — магическое оружие.

Гостиницы — за скромную плату в 1 платиновую монету здесь можно отдохнуть, не опасаясь врагов.

Аренда лодок — взяв напрокат лодку, вы можете путешествовать по рекам. Если войдете в город — лодку заберут, а вам выплатят залог (цена найма лодки — 25 монет, из них залог — 20).

## Решение игры

Выйдя в город, идите в лавку и купите оружие и доспехи. Гуляйте по улицам, пока не встретите некоего Кревиша, отбивающегося от воров. Помогите ему, и он присоединится к вам до конца игры. Тридцатилетний очкарик со стопкой книг, луком и внешностью восьмиклассника, он является агентом тех, кто знает о предстоящем вторжении, и вас не раз спасут его советы.

Кревиш предложит вам посетить начальника стражи, и тот отправит вас в город Несме, где надо уничтожить тайную секту, поклоняющуюся Бэйну. Сделав это (ищите потайную дверь в заведение крысоловов, рядом со входом в мэрию), идите в город Эверлунд. В западной части города будет конюшня с **OWLBEAR**’ами внутри (**OWLBEAR**, совиный медведь — чудик из трилогии «Муншаез»). Там будет потайная дверь. За ней, вскоре, найдете двух воинов и двух оулбиров, держащих в цепях старика. Это Аманитас. Он даст вам кольцо **RING OF REVERSAL** (один из 5 предметов, необходимых для завершения игры) и прикажет расправиться с кракенами в городе Яртар (это там, где вы начинали). Далее он будет помогать вам советами.

В Яртаре найдите **FESTHALL**, где, якобы, будет проводиться фестиваль трех рек. Это — убежище кракенов (у северных ворот города). Перебейте всех врагов и идите к восточным воротам, тут кракены возьмут вас в плен и уволкут в свое подземное убежище. Перебейте там их всех и выбирайтесь через аквариум на волю. Теперь можно зайти в город Секомбер, где живет Аманитас. А можно и не заходить.

Отправьтесь в Лускан, на севере побережья моря. Для начала обойдите богатые дома правителей. В каждом из них будут пираты, несущие этим правителям дань в виде магических предметов. Перебив их, вы заберете предметы себе. Кроме пиратов, здесь есть еще и маргойли, которых можно поразить только магическим оружием.

Теперь зайдите в башню колдовства на одном из Лусканских островов. Идите по коридору, не заходя в двери, и придете к лестнице. Поднявшись в зал, найдите потайную дверь (прямо рядом с выходом на лестницу). Далее вам предстоит долгое исследование. В одном из залов вы освободите скованного колдуна, и он станет проситься к вам. Это предатель, но добытие вами Статуэтки Востока (второй нужный артефакт) — решает дело, и пока он будет вам помогать. Статуэтка находится в зале на северо-востоке. После того, как вы возьмете ее, колдун уйдет, а когда станете выходить из башни — нападет на вас. Особых проблем он вам доставить не должен.

Теперь идите на другой остров. Там будет лусканский порт, из которого ежедневно в 8.00 утра выходят корабли на далекий остров в море. Подойдите туда в нужное время, и вас переправят к цели.

Исследуйте весь остров, в одном из помещений вы отобьете у гигантов кусок метеоритного железа — он вам пригодится.

Теперь вернитесь в порт и сядьте на корабль, следующий не в Лускан, а в другой город, недоступный никаким другим способом. Там освободите от похитителей дочь короля Ягерду (идите в холмы, найдите дверь, в подземельях отыщите пиратов, а затем смотрите потайные двери в домах к западу от королевского дворца). Ягерда присоединится к вам, и уже в восьмером отправляйтесь обратно на материк, в порт Невервинтер. По пути вас застанет шторм, и вы попадете на небольшой остров посреди океана.

Пройдите в противоположный конец острова — там будет маяк, который необходимо погасить, и форт с лодкой. Сев в лодку, вы переправитесь через пролив в цитадель кракенов. Сверните налево и идите, пока не попадете в крепость с «черного хода». Теперь отыщите ее внутреннюю гавань — и после непродолжительной схватки Статуэтка Запада — ваша. Сядьте опять в лодку, Ягерда покинет вас, и вы окажетесь в Невервинтер. Найдите там кузнеца, отдайте ему метеоритное железо, отдохните 3 дня — он даст вам могучий меч **+3 SWORD OF STONECUTTING**, выкованный из этой руды.

Теперь самое время удалиться от центров цивилизации и углубиться в пустоши. Посреди игрового мира (к северу от Секомбера и к югу от Ярара) находится огромный лес, в сердце которого стоят горы. С них стекает река. Подойдите к ее устью и спасите птицу от змей — это, оказывается, не просто птица, а гигантский и не обделенный умом орел. Его племя перенесет вас на вершину гор, где обитает колдунья — столь же смазливая, сколь и злобная. Общитесь с ней, следите за картой — многие двери ведут



только в одну сторону. Пройдя через них, вы окажетесь в уже пройденных местах, а обратно возвращаться долго). Вам надо попасть в святилище, маленькую комнатку в западной части основного строения. Там, сразившись с колдуньей, вы найдете Статуэтку Юга.

Теперь идите на восток от Секомбера, к городу Ллоркх. По пути вы минуете еще один город, где впервые лично встретитесь с Ваалгамом. Когда вы уничтожите его людей (сам он убежит), один из них сдастся в плен, заявив, что хочет отомстить Ваалгамону за предательство и прочие преступления. Это тоже обман. Опять же, если вы откажетесь брать его с собой, это ничего не решит.

В Ллоркхе вам подстроена ловушка. В какое бы заведение вы не зашли, пол провалится, а вы окажетесь на подземной Арене. Ваалгамон изымет все статуэтки и уйдет, оставив вас сражаться с чудовищами на Арене. Побив их, вы попадете в темницу. В камере напротив вашей — полу-орк по имени то ли Мутхур, то ли Мухтар — впрочем, не важно. Он нападет на охранника, ключи подкатятся к вам. Откройте камеру, возьмите с собой Мутхтура (вот как его зовут, если быть абсолютно точным) — ему можно доверять. Теперь идите изымать статуэтки. Они находятся в комнате стражи в конце одного из коридоров, ведущих с Арены. Да, и не забудьте по ходу дела выпустить из клеток гладиаторов-огров, они помогут вам в бою с выпущенными на Арену животными.

Найдя статуэтки, поздравьте себя, так как Ваалгамон к трем вашим любезно добавил Статуэтку Севера. Теперь у вас есть все необходимые предметы, и ваша цель — город-призрак Аскор на северо-востоке мира. Попасть к нему можно лишь через город Сундабар. По ходу дела Мутхтур вас покинет — в цивилизованных землях полу-орков не очень-то жалуют.

В Сундабаре вас для начала встретит войско-иллюзия. Затем вам предстоит беседа с фонтаном. Если вы отдадите ему статуэтки — получите массу опыта и денег, после чего... игра закончится. Если же откажетесь (как посоветует Кревиш) — вам предстоит нелегкий бой.

Ворота на восток завалены, поэтому идите от фонтана на север. Преодолев иллюзорную бездну и настоящих врагов, дойдите до поворота и идите на восток. В конце улицы — вторые ворота, через которые вы выйдете на восточную дорогу.

Дойдя до Аскора, войдите внутрь (это удастся со второй попытки). Сверните от ворот направо и найдите запертую дверь. Там будет маг, пособник Ваалгамона. Его необходимо убить, иначе он сможет подчинить местную нежить.

Вернитесь к главным воротам Аскора и идите прямо от них. В глухой стене перед вами есть 2 потайные двери, через любую из них вы попадете в зал с картами. За ним лежит вход в область древних пирамид (куда вам и надо попасть). Сверните от ворот



направо и найдите дверь, возле которой услышите голос Ваалгамона. Он приготовил для вас приятный сюрприз в виде четырех схваток без перерыва.

Первая из них начнется сразу после входа. Ваши враги — всего лишь 10 гоблинов. Убив их, отправьте одного из героев на поиски северного выхода. Когда он пройдет — начнется следующий бой, уже с толпой троллей и эттинов (двухголовые великаны). Убив их, повторите процесс (но учтите, тролли воскресают).

Третья схватка — прелюдия к последней. Вам противостоит несколько умелых воинов, 2 колдуна и десяток тварей по имени **SHAMBLING MOUND**, которые очень неприятны. Выход — к северо-востоку.

В четвертом и последнем бою вам противостоит сам Ваалгамон и такая же по составу, как и в предыдущем поединке, но вдвое большая по численности армия. Перебить их всех будет крайне нелегко.

Если это все же удастся — идите к выходу. Вы увидите пирамиды, но, прежде чем успеете что-либо сделать, сзади появится... Ваалгамон с новым войском. Однако он уже проиграл, так как истинным силам зла и мрака надоели Зентарские самозванцы, и в игру вступает древняя и всемогущая аскорская нежить. Руки мертвых разрывают вашего врага на куски, вы устанавливаете статуэтки и кольцо на алтарь...

You have completed your mission!

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Forgotten Realms:  
Gateway to the Savage Frontier

**Год:** 1991

**Фирма:** Beyond Software/SSI

**Размер архива:** 1 Mb

**Размер на диске:** 1,6 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь,  
джойстик

# GENGHIS KHAN—2: CLAN OF THE GRAY WOLF

«Давным-давно серый волк спустился с небес и встретил белую олениху. Вместе они странствовали по большому озеру. Так появились монголы...»

«В XII в., когда Европа переживала эпоху крестовых походов, в степях Монголии родилась новая воинская сила — могучий союз кочевых племен, известных как потомки серого волка и белой оленихи...»

«В 1162 г. у Есугея, вождя обширного и богатого племени Борджигин, родился сын, названный Темучином...»

Так начинается великолепная стратегическая игра «Genghis Khan—2», посвященная великому завоевателю Азии и его потомкам. Хотя «стратегическая» — это слишком слабо сказано. Во вступлении к игре указывается, что она входит в число игр «Серии исторических симуляций» (серия многочисленных стратегических игр, посвященных разным временам и народам). Это и в самом деле историческая симуляция — игра слишком сложна и имеет слишком много различных аспектов, чтобы считаться просто стратегией или wargame.

Собственно, это даже не одна игра, а три. Первая из них посвящена юности Темучина, позже прозванного Чингисханом. В ней надо завоевать Монголию. Вторая игра — это 1-я пол. XIII в., когда из объединенной Монголии во все стороны света потекли орды кровожадных завоевателей, которых можно сравнить лишь с ассирийцами и гуннами древности и нацистской Германией наших дней — не просто воины, но демоны убийства и разрушения. Наконец, третья игра — история тех времен, когда завоевания Чингисхана и Батыя прекратились, и бывшая империя монголов разделилась на несколько частей, одной из которых была всем нам хорошо известная Золотая Орда, а другой — самой обширной и могущественной — империя династии Юань, потомков Чингиса, включавшая в себя территорию современных Китая, Монголии и нашего Дальнего Востока. Повелитель этой земли и прародитель Юаней, Кублай-хан, тоже, кстати, оставил след в истории — хотя и не такой заметный, как его великие предки.

Итак, после запуска игры вы увидите продолжительное вступление, посвященное детству, отрочеству и юности будущего Чингисхана. Затем появится заставка, и все, что нужно будет сделать — это нажать любую клавишу.

## НАЧАЛО ИГРЫ

Вам предлагается следующее меню:

**BEGIN A NEW GAME** — начать новую игру;

**RESUME A SAVED GAME** — восстановить ранее сохраненную игру;

**LOAD WORLD CONQUEST DATA** — если вы ранее закончили первый или второй сценарий, эта опция позволит начать следующий в соответствии с совершенными вами изменениями в политической географии средневековья.

Выберите нужную вам опцию — и приступайте.

## СТАРТ НОВОЙ ИГРЫ

Если вы выбрали «Новую игру» — перед вами появятся три сценария:

**CONQUEST OF MONGOLIA** — завоевание Монголии;

**GENGHIS KHAN'S GRAND AMBITION** — великие амбиции Чингисхана;

**THE BIRTH OF THE YUAN DYNASTY** — рождение династии Юань.

## Монголия

В этом сценарии необходимо покорить Монголию, разбитую на 14 областей. Борьба происходит между 13 племенами (одно из которых владеет двумя провинциями). Играющий может выбрать одно из четырех племен:

**THE MONGOLS** — собственно монголы во главе с Чингисханом. Их земли помечены цифрой **1**, это долина реки Онон (**ONON RIVER**);

**THE JADARANS** — монгольское племя ядаранов, владеет долиной реки Горгонак (**GORGONAK RIVER**), что под номером **6**;

**THE KERAITS** — племя кeraitов, живущее в долине реки Тула (**TOULA RIVER**), номер **7**;

**THE NAIMANS** — племя найманов, владеющее двумя областями — Алтайскими горами (**ALTAI MTNS, 14**) и Хангайскими горами (**HANGAY MTNS, 12**).

Действие начинается в 1184 г.



## Амбиции Чингисхана

Здесь перед вами уже вся Европа и Азия, а также Северная Африка — всего 33 страны, поделенные между 29 государствами. Вам на выбор представлены 6 из них:

**MONGOL EMPIRE** — монгольская империя, расположенная в Монголии (территория номер **1**);

**KAMAKURA SHOGUN** — японская империя, владеет Японией (номер **11**);

**KNHOREZM EMPIRE** — Хорезмская империя, владеет Персией (номер **20**);

**GHORE SULTANATE** — Горский султанат. Ему принадлежат 2 страны — Пенджаб (**21**) и Хиндустан (**22**);

**ANGEVIN KINGDOM** — королевство Плантагенетов, владеющее Англией (**31**);

**CAPETIAN KINGDOM** — королевство Капетов (Франция, **32**).

Начало сценария — 1206 г.

## Династия Юаней

Опять перед вами лежат все цивилизованные земли средневековья, только дело происходит через полвека после Чингисхана. Те же 33 страны поделены уже между 23 государствами. Опять же, вы можете играть за одну из шести ниже перечисленных династий:

**YUAN DYNASTY** — династия Юаней, владеющая аж 6 странами: Монголией (**1**), Льяодонгом (**4**), Хопеем (**5**), Гансу (**6**), Као-Чангом (**7**) и Тибетом (**9**);

**KAMAKURA SHOGUN** — все та же Япония (**11**);

**IL-KHAN EMPIRE** — империя Иль-Хан, один из обломков Арабского халифата. Включает 3 страны — Малую Азию (**15**), Аравию (**19**) и Персию (**20**);

**MAMELUKE SULTAN** — другой арабский султанат, владеющий Сирией (**16**) и Египтом (**18**);

**BYZANTINE EMPIRE** — Византийская империя. Вернее, ее остатки в виде Балкан (**25**);

**SICILIAN KINGDOM** — Неаполитанское королевство, владеющее Италией (**30**).

Выберите сценарий, а затем ту сторону, за которую хотите играть. Надеемся, вышеприведенный список поможет вам совершить мудрый выбор государства. Но прежде чем сделать это, укажите режим игры:

**ONE PLAYER** — один играющий;

**TWO PLAYERS** — двое играющих;

**THREE PLAYERS** — трое играющих;

**FOUR PLAYERS** — четверо играющих;

**DEMO GAME** — демонстрационная игра, в которой всеми участниками управляет компьютер.

Подтвердите выбор страны и затем последовательно установите несколько параметров игры:

**VIEW BATTLES IN OTHER COUNTRIES** — показывать ли битвы, происходящие в других странах (без участия вашего государства) — лучше отключить;

**VIEW COMBAT SCENES** — показывать ли сражения, в которых участвуют ваши полководцы, но не вы сами — лучше отключить;

**SELECT WHICH RIVAL STRATEGY** — умонстроение компьютерных соперников:

— **HOSTILE** — враждебные, воинственные;

— **INTELLECTUAL** — умные, склонные к мирным отношениям.

Теперь вас запросят об окончательном подтверждении, выдав в виде таблички все вышеуказанные параметры.

**SCENARIO** — номер сценария (1...3).

**PLAYER** — число игроков (1...4 или **DEMO**).

**BATTLE** — войны в других странах (**VIEW** — видеть, **HIDE** — нет).

**COMBAT** — сражения без вашего участия (**VIEW** — видеть, **HIDE** — нет).

**RIVALS** — враги.

Если нажать на **YES**, — вы перейдете в игру, на **NO** — вас спросят, что вы хотите изменить.

**RESTART** — начать все с самого начала.

**SCENARIO** — сценарий.

**NUMBER OF PLAYERS** — число игроков.

**COUNTRY** — свое государство.

**BATTLE** — демонстрация войн и боев.

**RIVAL STRATEGY** — настрoение врагов.

Вам надо будет изменять все пункты, стоящие после выбранного. Иначе говоря, если вы поменяли страну, надо заново указать демонстрацию сражений и стратегию врагов.

Но вот, наконец, все установки закончены, и начинается сама игра.



## ИГРОВОЙ ЭКРАН

Сам экран представляет собой карту Евразии. Земли разных государств выведены различными цветами. Незанятые пространства (например, Скандинавия) выглядят как физическая карта, занятые — как политическая (для справки, если кто не знает — на физических картах изображается рельеф местности и т.п. вещи, а на политических — государства и их границы). Под каждой страной находится ее порядковый номер. Ваша страна (именно страна, а не государство — т.е., если у вас более одной страны, речь идет о той, где расположена ваша столица) отмечена красным номером. Некоторые страны, разделенные водными пространствами, связаны белыми линиями (например, Англия и Франция). Линии означают устойчивое корабельное сообщение, благодаря которому можно вторгаться из одной страны в другую. (Обычно можно атаковать лишь соседние, пограничные страны. Линии морского сообщения как бы связывают границы стран.)

В левом верхнем углу вы видите физиономию своего правителя и его имя, а ниже — лицо и имя советника. Советник — важная персона в игре, но об этом вы узнаете позже. Если под портретом нет имени — значит, советник не назначен.

В левом нижнем углу — название вашего государства и столичная страна с номером (например — **ANGEVIN KINGDOM, 31: ENGLAND**, т.е. — королевство Плантагенетов, 31: Англия).

Справа внизу находятся 2 иконки:

**RATE** — ваш рейтинг. В начале игры он равен единице, затем он будет, в зависимости от успешности ваших действий, расти или падать;

**BODY** — ваше «здоровье». Дело в том, что практически любое ваше действие требует расхода жизненных сил. Когда они подходят к нулю — вы уже не можете отдавать приказы, надо отдохнуть, — т.е. передать ход другому игроку или компьютеру.

В правой части экрана находятся иконы, переводящие в следующие режимы приказов:

**POLICY** — опции экономической политики;

**ORDER** — отдача приказов правителям подчиненных стран;

**PERSNNL** — опции «личного состава» — генералы, советники, семья и пр.;

**MILITARY** — военные приказы;

**DOMESTIC** — действия в метрополии;

**DIPLOM** — дипломатия;

**MARKET** — торговля с купцами и покупка наемников;

**INFO** — информация;

**OPTIONS** — опции настройки программы;

**REST** — отдохнуть, закончить свой ход.

Все режимы будут рассмотрены далее.

Рядом, вверху, вы видите дату — год и сезон.

**WIN** — зима.

**SPR** — весна.

**SUM** — лето.

**ATM** — осень.

Наконец, на самом экране расположена информация о вашей столичной стране:

**GOLD** — казна. Первая цифра — число денег, вторая — расходы на содержание войск (каждый отряд требует 10 золотых в сезон);

**FOOD** — наличие пищи;

**POPL** — население;

**Следующая строка** — тип культуры (китайская, арабская и т.п.);

**ECON** — уровень развития экономики;

**LAND** — плодородность земли;

**SUPP** — поддержка населения, ваша популярность;

**CLIM** — климат;

**UNITS** — число отрядов солдат;

**ARMS** — их вооруженность;

**TRAIN** — уровень их умения;

**DEFENS** — мощьность укреплений.

Если нажать правую клавишу мыши, в левой части таблицы появится информация о распределении труда:

**CONSTRUC'N** — строительство (в первую очередь имеются в виду оборонительные сооружения);

**AGRICULTUR** — сельское хозяйство (земледелие);

**HERDING** — сельское хозяйство (скотоводство);

**Четвертая строка** — производство особого продукта, которым славится данная страна. Например, в Италии это — стекло, в Англии — шерсть и т.д.

Еще один щелчок правой кнопки мыши — табличка исчезает, и вы видите всю карту целиком.



## Экономическая политика (POLICY)

**DECREE** — установить политику для той или иной страны. Выберите эту страну, затем вам предложат изменить распределение труда. Пользуйтесь стрелками по бокам от цифр, показывающих количество труда (в %), установленного для того или иного рода занятий. Одиночные стрелки меняют число на 1%, двойные — на 5%. Снятые проценты показаны внизу, под графой **REMAIN**. Естественно, к концу установок здесь не должно оставаться лишних баллов. Распределив все, как надо, щелкните на **OK**.

Следующий этап — политика страны. Она может быть ориентирована на:

- **DOMESTIC** — свое хозяйство;
- **MILITARY** — военная политика;
- **ECONOMIC** — ориентация на экономику;
- **BALANCED** — сбалансированная.

Затем установите цели инвестиции финансов:

- **ECONOMY** — экономика;
- **FARMING** — сельское хозяйство;
- **DEFENSES** — строительство укреплений;
- **BALANCED** — сбалансированные инвестиции.

Следующий этап — ориентация при совершенствовании армии:

- **QUANTITY** — количество (много слабых отрядов);
- **QUALITY** — качество (мало сильных отрядов);
- **ARMS** — вооружение (среднее, хорошо вооруженные отряды);
- **BALANCED** — сбалансированная армия.

Наконец, установите дипломатическую ориентацию:

- **INVADE** — захватническая политика;
- **EXTORT** — вымогание дани у соседей;
- **COEXIST** — мирное сосуществование;
- **SUBMIT** — готовность поднять лапы вверх.

**CHANGE** — изменить уже готовую политику (если есть советник). Вам предложат поменять один из 5 пунктов:

- **LABOR** — распределение труда;
- **POLICY** — ориентация политики;
- **INVEST** — цели инвестиций;



— **MILITARY** — создание армии;

— **DIPLOM** — дипломатия.

**ADVISOR** — если есть советник, вы можете приказывать ему выработать новую политику. Возможно, он справится лучше вас, если знает в ней толк. Создав свой вариант, он представляет ее вам, и вы можете, опять же, все изменить (см. **CHANGE**).

**DELEG** — передать контроль за экономической политикой страны компьютеру.

## Приказы (ORDERS)

**ATTACK** — приказ напасть на соседнее государство. Вы выбираете подчиненную страну — цель приказа, а затем соседа, на которого будет совершено нападение. В конце своего хода правитель выполнит ваш приказ (не всегда, правда).

**MOVE** — перебросить войска из одной страны в другую. Естественно, речь идет о принадлежащих вам странах. Сначала выберите провинцию, посылающую войска, затем — адресата. Появится меню выбора количества. Окошко с надписью **AMOUNT** — возможное число (от минимального до максимального). Ниже — нечто, вроде Кеурад'а. При помощи цифровых кнопок вы устанавливаете желаемое число (кнопка с двумя нулями устанавливает два нуля — очень удобно). Также можно менять количество с помощью стрелок по бокам от полоски сверху Кеурад'а. Под полоской находятся цифры, показывающие набранное число.

Другие кнопки делают следующее:

— **OK** — подтверждение набранной суммы;

— **MAX** — установка максимального количества;

— **BS** — уменьшение набранного числа в 10 раз;

— **C** — сброс на ноль;

— **стрелки** — нажав эту кнопку и удерживая клавишу, вы можете перемещать Кеурад по экрану.

**SEND** — послать из страны в страну золото или пищу. Осуществляется аналогично пересылке армий.

**DIPLOM** — приказывать выбранной стране совершить следующий дипломатический акт по отношению к соседней чужой стране:

— **SURRDR** — предложение сдаться;

— **TRIBUTE** — требование дани.



Все приказы выполняются (или не выполняются) в перерыве между вашими ходами, после того, как вы выбрали «Отдых».

## «Личный состав» (PERSNNL)

**GOVRNR** — назначить правителем выбранного вассального государства одного из ваших генералов.

**ADVISR** — советник. Вам предлагают действие, совершаемое с ним:

— **APPOINT** — назначить советника;

— **DEMOTE** — снять советника.

Затем выбираете страну, в которой будет происходить действие и, наконец, если вы назначаете — избираете кандидата из числа генералов.

**GENERL** — генерал. Вам предлагают выбрать предстоящее действие:

— **PROMOTE** — взять нового генерала;

— **DEMOTE** — уволить имеющегося.

Теперь вам либо выдадут список полководцев (для увольнения), либо предоставят характеристики кандидата в таковые (для найма). Впрочем, о генералах, советниках и правителях мы еще поговорим.

**PRINCE** — если у вас есть сын, уже не имеющий шансов зайти под стол не нагибаясь, вы можете назначить его генералом.

**PRNCES** — если у вас есть дочь старше ясельного возраста, вы можете выдать ее замуж за одного из генералов. Зачем это надо — вы узнаете позже.

**FAMILY** — провести время с женой. Весьма полезное и приятное дело, благодаря которому у вас иногда появляются наследники. То есть не у вас, а у жены.

## Военные силы (MILITARY)

**WAR** — атаковать соседнюю страну. Аспекты вторжений будут рассмотрены далее.

**MOVE:**

— **UNIT** — перебросить войска из своей столицы в другую страну;

— **SELF** — перенести свой двор (и статус метрополии) в другую страну.

**SEND** — послать из метрополии золото или пищу в другую страну.

**DRAFT** — набор войск. Вам предоставляют выбор всех видов войск, которые дает ваша страна (зависит от типа культуры). Щелкните на нужный тип — вам выдадут стоимость одного отряда и предложат указать нужное количество с помощью уже знакомого Кеурад'а.

**TRAIN** — тренировка имеющихся отрядов. Чем лучше они подготовлены — тем сильнее в бою.

**DISMISS** — уволить отряд воинов выбранного типа. Вы не получаете назад ни копейки из суммы, в свое время затраченной на приобретение солдат, поэтому старайтесь избежать ситуаций, в которых придется избавляться от бойцов.

## Действия в метрополии (DOMESTIC)

**LABOR** — поменять распределение труда. См.: «Экономическая политика» (**DECREE**).

**GIVE** — раздать народу (для повышения популярности) указанное количество денег, еды или предметов. С золотом и пищей все ясно, а что касается предметов, то это та самая четвертая строка в распределении труда — особый продукт, производимый в стране. Им могут быть:

- **FUR** — меха;
- **SILK** — шелк;
- **GEMS** — драгоценные камни;
- **JEWELRY** — ювелирные изделия;
- **MEDICINE** — лекарства;
- **WOODWORK** — особые деревянные изделия;
- **CERAMICS** — керамика;
- **GLASS** — стекло;
- **TEXTILES** — ткани;
- **SPICE** — специи.

Один предмет из списка производится в стране, остальные можно купить с целью последующей перепродажи (цены меняются очень быстро).

Раздача чего-либо народу повышает популярность и снижает вероятность восстания.

**TAX** — содрать с подданных единовременный специальный налог, максимальная величина которого — 1 золотой с каждого 10 человек. Ясно, что это снижает популярность.



## Дипломатия (DIPLOM)

**SURDR** — потребовать у соседней страны капитуляции.

**TRIBUTE** — потрясти с соседа дань.

**ALLY** — попытаться заключить союз. Выберите страну и продолжительность договора (1—8 лет).

После выбора действий вам надо будет указать посла из числа генералов.

## Торговля (MARKET)

**SELL** — продажа предметов или еды купцам.

**BUY** — покупка еды, предметов или оружия (для улучшения показателя вооруженности армии).

**MERCEN** — использование воинов-наемников. Вам выдают список всех видов войск. Справа — две колонки — наличие таких бойцов у вас и цены наемников. Прочерк вместо цены обозначает, что данных солдат нет в «ассортименте». Выберите тех, кого хотите приобрести, укажите количество нанимаемых отрядов — и они приступят к своим обязанностям.

Всего существуют 4 типа купцов — венецианские (**VENETIAN**), исламские (**ISLAMIC**), китайские (**CHINESE**) и еще какие-то (**VIGHUR** — мы таких краев не знаем). Каждый раз после выбора одной из вышеописанных опций вам предлагают указать купцов, к которым вы обращаетесь (это касается и наемников). У разных купцов — разные цены, помните это, если хотите что-то купить или продать. Кстати, купцы не всегда гостят в ваших краях. Чтобы узнать, какие торговцы доступны в текущем сезоне, посмотрите в нижнюю часть экрана (у таблички с рейтингом). Там будут фигуры людей с корзинами. Нажатие на фигурку выдает вам, что это за купец.

## Информация (INFO)

**HOMEBASE** — данные по метрополии.

— **STATE** — информация о стране (микс обоих типов таблички с данными на экране).

— **GOVERNOR** — информация о вас.

— **ADVISOR** — сведения о вашем советнике.

— **UNIT** — список имеющихся отрядов:

**LITE INF** — легкая пехота;

**HVY INF** — тяжелая пехота;

**PIKEMEN** — копейщики;

**ARTILLRY** — пушки;

**SHORTBOW** — лучники с короткими луками;

**LONGBOW** — лучники с длинными луками;

**CROSSBOW** — арбалетчики;

**ELEPHANT** — слоны;

**CATAPULT** — катапульты;

**NOMADS** — кочевники;

**LANCERS** — всадники с пиками;

**MONGOLS** — монголы;

**ARCHERS** — стрелки;

**MAMELUKE** — мамелюки (это элитные конные части в некоторых арабских странах);

**KNIGHTS** — рыцари;

**SAMURAI** — самураи.

— **ALLIANCE** — данные по заключенным союзам. Справа — шкала, где расшифровывается расцветка карты (цветом как раз и показаны ваши альянсы).

— **GENERAL** — информация о выбранном генерале.

— **CHILDREN** — информация о ваших детях. Указан их пол (**M** — мужской, **F** — женский) и возраст.

— **ITEMS** — список предметов.

**OTHER** — просмотр другой страны. Выбираете цель и изучаете информацию по первым 5 пунктам предыдущей опции.

**LAND** — вывод сводной таблицы данных по вашему государству.

**GENERALS** — список всех генералов.

**MERCHANTS** — информация о местонахождении купцов.

**UNIT** — данные по войскам.

## Опции (OPTIONS)

**MUSIC** — включение/выключение музыки.

**SOUND** — включение/выключение звука.

**BATTLE** — просмотр/отказ от просмотра чужих вторжений.

**COMBAT** — просмотр/отказ от просмотра чужих боев.

**RIVALS** — стратегия врагов — враждебная/умная.



**MESSAGE** — скорость вывода сообщений:

— **FASTEST** — быстреешая;

— **FAST** — быстрая;

— **MEDIUM** — средняя;

— **SLOW** — низкая.

**SAVE** — сохранение игры. Всего имеются 5 слотов для сохранения.

**QUIT** — в игре нескольких человек — выйти из игры и передать свое государство под управление компьютеру. В игре одного человека — просто выход в начальное меню или в DOS.

Выход из любых режимов всех меню осуществляется правой кнопкой мыши.

## Персонажи

Хотя «Genghis Khan» — это не RPG, но у персонажей (правителей, советников, просто генералов) имеются некоторые характеристики:

**POLITI** — знание политики. Необходимо советникам;

**WAR** — талант полководца. Важен для боевых генералов;

**LEADER** — лидерство. Нужно правителям;

**CHARM** — обаяние. Необходимо, например, для послов, с помощью которых вы хотите заключить мир.

Значения качеств обозначены буквами. Низшая степень — **E**, высшая — **A**.

Кроме того, у всех есть здоровье (о котором мы говорили в начале описания) и возраст.

Если рядом с именем персонажа находится скипетр — этот герой является полным членом вашей династии (сыновья, например). Щит рядом с именем — знак государственного деятеля (генерала), женатого на одной из представительниц прекрасного пола, в жилах которой течет королевская кровь.

Игра считается проигранной, когда вымрет ваша династия, поэтому старайтесь наплодить как можно больше отпрысков, а также — на крайний случай — дочерей, чтобы сплавлять их генералам. Такие генералы могут, если что, сменить покойного правителя на троне. А умереть можно от старости или погибнув в бою.

## Переход хода

После того, как вы исчерпали свои силы и, выбрав опцию **REST**, легли отдыхать, настает очередь компьютера. Здесь могут произойти следующие события:

**ПРОИСШЕСТВИЯ** — на многие земли время от времени наваливаются такие беды, как засухи, эпидемии, тайфуны, заморозки, песчаные бури и урожаи (урожай, правда, не беда, а как бы наоборот). Все эти события, кроме, естественно, урожая наносят урон населению и экономике;

**ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ** — если вы отдали кому-то из правителей-вассалов приказы, он выполняет (или не выполняет) их между вашими ходами;

**ВИЗИТЫ ГОНЦОВ** — вас могут посетить посланцы других владык с требованием дани или предложениями союза. Отказ от выплаты дани чреват интервенцией;

**ВОЙНЫ** — могут произойти вторжения армий одного государства в другое. Если ваши страны в этом не замешаны, вам просто скажут, кто победил. Если же нападение совершено на вассальную страну, вы увидите списки воинов, стремительно тающие в числе. Это защитники и атакующие. Кто уцелеет — тот и победил. Если же вторжение произошло в метрополии, вы перейдете в режим боевых действий;

**ВОССТАНИЯ** — все происходит так же, как и в случае войн;

**РОЖДЕНИЕ ДЕТЕЙ** — если на вас свалилась такая удача — дайте ребенку имя.

Если вы назначили советника, в начале вашего хода вас спросят, хотите ли вы сами отдавать приказы, или предпочтете, чтобы этим занимался он.

## Боевые действия

Если вы вторгаетесь в другую страну, вас запросят — будете ли вы сами вести войско в бой. Если будете — после всяческих установок вы перейдете к баталиям, если нет — все произойдет, как при вторжении по вашему приказу из вассального государства. Если же враги напали на вашу метрополию, вам автоматически придется встать во главе армии.

Следующий этап — организация легионов. Во вторжении могут участвовать до 5 легионов, в каждом может быть до 4 отрядов воинов. Первым легионом командует командир всей армии, то есть вы или тот, кому вы поручите такую миссию. Старайтесь, чтобы качество **WAR** у всех командиров легионов, но особенно — у полководца, если им не являетесь вы сами, было



максимальным — **A** или хотя бы **B**. Щелкая на названия имеющихся у вас отрядов, вы формируете первый легион, затем выбираете командира для второго, и т.д. — пока хватает войск или денег. Впрочем, формирование легионов можно поручить и компьютеру, на вопрос: **FORM LEGIONS YOURSELF**, ответив: **NO**. Если же вы хотите послать, например, лишь 2 легиона (имея при этом большее число отрядов и денег), то нажмите правую клавишу, когда вас попросят назначить командира третьего легиона.

Теперь установите, сколько денег и пищи армия возьмет с собой (чем больше, тем лучше), и ответьте: **YES** на вопрос **LAUNCH THE INVASION**.

Вам предложат расставить войска. Можете позволить сделать это компьютеру или, если захотите, устанавливайте войска сами. Места, где легионы начинают вторжение, помечены флажками.

Наконец, все силы расставлены по местам...

Для победы в кампании надо либо захватить все поселения (города, замки) врага, либо уничтожить все его легионы. Если уничтожают ваш легион — вы погибаете, а остальные полководцы отступают.

Вверху экрана вы видите названия сражающихся стран. В правом верхнем углу — название и номер страны. Ниже — 5 опций:

**ORDERS** — отдача приказов легионам;

**REFORM** — обменяться отрядами между стоящими рядом легионами, если один из них — не полон;

**TALK** — переговоры;

**INFO** — информация;

**END** — исполнение отданных приказов.

Вы можете отдать за раз лишь определенное количество команд (их число — справа внизу, под заголовком **COMMANDS LEFT**). Когда число приказов иссякает, войска исполняют их автоматически, и наступает очередь врага. Если же легионов у вас меньше, чем команд — необходимо для исполнения приказов нажать на **END**.

## Приказы войскам (ORDERS)

Выберите легион, которому будете давать команду — и увидите список возможных приказов:

**MOVE** — двигаться в указанную точку;

**CHASE** — преследовать указанный вражеский легион;



**BLITZ** — устремиться к ближайшему легиону врага и атаковать его;

**AMBUSH** — устроить в лесной локации засаду. Если вражеский легион окажется в соседней локации — он будет неожиданно атакован. Великолепно срабатывает при обороне своей страны, но бесполезно при вторжениях, так как враги сидят на месте и не рыпаются;

**SUPPLY** — если вы взяли недостаточно продуктов, эта опция отдает голодному легиону приказ охотиться (в лесных локациях) или грабить города и замки;

**WITHDRAW** — отступить;

**DELEGATE** — передать управление компьютеру.

## Переговоры (TALK)

Возможны, только если ваш (первый) легион стоит рядом с вражеским.

**BRIBE** — попытаться переманить врага на свою сторону.

**SUBMIT** — потребовать капитуляции (рядом с вражеским командиром войска).

**TRUCE** — предложение разойтись с миром и прервать вторжение (также рядом с главным вождем врага).

## Информация (INFO)

**LEGIONS** — сведения о ваших и вражеских легионах.

**COMMANDR** — информация о ваших и вражеских генералах.

**FIELD** — по краям экрана показывается, с кем граничит страна, где идет война.

**PLAN** — посмотреть список своих приказов легионам.

Данные по врагу стоят потери хода.

## Сражение

И вот, наконец, 2 легиона сошлись на поле битвы. Они представляют собой прямоугольник. Вам предлагают расставить отряды легиона (на черной полосе вдоль верхнего или нижнего края поля).

Рассмотрим информацию на экране.

Слева внизу — имена противостоящих друг другу генералов. Правее — сколько циклов боя осталось (когда не останется ни одного — сражение прерывается).

В правом верхнем углу — число ходов, оставшееся у отряда, управляемого в данный момент. Выше находятся 5 опций:

**MOVE** — перемещение на указанную локацию в пределах появляющейся тени;

**ATTACK** — атаковать врага;

**NEAR** — обычная атака на вражеский отряд, стоящий рядом;

**FAR** — стрельба (для тех, кто может) по врагу в пределах появляющейся тени;

**CHARGE** — яростный натиск на стоящего рядом врага;

**PROJ** — это не опция, это сведения об оставшихся у воинов-стрелков боеприпасах. Когда они кончаются, отряд уже не может стрелять.

**ORDER** — приказы:

— **LEAD** — вы самолично возглавляете выбранный отряд;

— **REVIVE** — взбодрить растерянный отряд (см. ниже);

— **DELEGATE** — отдать командование компьютеру.

**INFO** — информация:

— **UNIT** — об отрядах;

— **COMMANDR** — о командирах.

Кстати, информация о врагах стоит хода.

**WAIT** — закончить с этим легионом.

Если вы штурмуете укрепление, слева от опции находится информация о его защите. Чем она больше, тем меньше повреждений враг несет от вашей стрельбы.

Часто в бою (из-за мощного вражеского удара, из-за собственного «яростного натиска», из-за вражеского нападения из засады) отряды становятся «растерянными». Вы не можете ими управлять, при вражеских ударах они несут большие потери и слабо контратакуют. Единственное лекарство — это время или опция **REVIVE** в **ORDERS**.

На любые передвижения, атаки и приказы тратятся ходы отрядов. Когда у отряда не хватает ходов для какого-либо действия — пора нажать на **WAIT**.

После захвата страны вам предлагают разобраться с пленными генералами врага. Вы вольны их казнить (**EXECUTE**), отпустить (**SET FREE**) или попытаться переманить на свою службу (**RECRUIT**).

Если вы сами захватили страну — она становится новой метрополией, и вас попросят назначить правителя в бывшую столицу.

Если вы поручили вторжение другому генералу, он становится правителем захваченной страны.

Вот, наверное, и все... Удачи вам, дети серого волка и белой оленихи!

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Genghis Khan—2:

Clan of the Gray Wolf

**Год:** 1993

**Фирма:** KOEI

**Размер архива:** 2,5 Mb

**Размер на диске:** 4,2 Mb

**Игроков:** 1—4

**Управление:** клавиатура, мышь



# GOD OF THUNDER

В последнее время аркадных «бродилок» делается для PC не очень много. Постепенно этот жанр переходит на игровые приставки. Но это не значит, что владельцы IBM-совместимых компьютеров будут впредь испытывать аркадный голод. Наоборот, конкуренция вынуждает производителей поднимать уровень своих программных продуктов на новую, более высокую ступень. Одни фирмы идут по пути существенного улучшения графики (вспомните хотя бы «Aladdin» или «Lion King»). Другие компании, такие как «Software Creations» со своей игрой «God of Thunder», выпущенной в 1994 г., отказываются от мощной графики, предлагая вместо нее очень запутанный, напряженный сюжет, динамику, несколько ракурсов изображения в зависимости от характера той или иной сцены и много различных мелких находок.

Любителям лабиринтных «бродилок» эта программа, безусловно, придется по вкусу.

Итак, вы — Тор, бог грома. Вооруженный только своим заколдованным молотом, который, как бумеранг, возвращается к тому, кто бросает его, вы должны пробраться сквозь множество загадок и проложить себе путь, уничтожая по ходу дела сотни отвратительных тварей, пытающихся остановить вас. Постоянно вы будете встречать на своем пути различные предметы, которые существенно помогут в пути. Многие из них вряд ли нашлись бы в 927 г. н.э. И тем не менее...

Помимо врагов, вы встретите множество людей, пытающихся помочь вам. Однако чаще они будут изрядно веселить вас своими преглупыми байками. В конце каждой из трех частей вы лицом к лицу встретитесь со злобным неприятельским боссом, которого необходимо уничтожить, чтобы освободить жителей деревни от его тирании.

## Краткая предыстория событий

Ваш отец, Один — самый могущественный из всех нордических богов, правитель Асгарда. Каждые несколько сот лет он должен на продолжительное время засыпать, чтобы отдохнуть и набраться сил.

Ваш сводный брат, Локи — шут богов, который посмеивался над всеми и при этом успевал изрядно пакостить, решил воспользоваться длительным сном Одина, чтобы захватить власть над Мидгардом (центральный из девяти миров в нордической мифологии, наша Земля). Для осуществления своего замысла он заручился поддержкой двух очень мощных союзников.

Локи установил в Мидгарде три центра силы, откуда он со своими помощниками и стал править миром железной рукой.

Первый находится в Спегвилле, где Йорманганд (Змей Мидгарда) наслаждается, наводя ужас на невинных жителей.

Второй расположен в городе Милгрунд. Сейчас он под управлением Ногнира, принца Подземного мира. Ногнир управляет своей территорией, как лагерем военнопленных.

Третье место называется Блехтон. Эта территория самого Локи. Он даже изменил название главного города провинции на Лак-сесбург. Все жители находятся под постоянным страхом ареста за мельчайшее нарушение какого-нибудь из длинного списка жестоких законов, установленных Локи.

После пробуждения Один узнал, что случилось. Но он еще недостаточно окреп и восстановился после сна, чтобы бросить вызов опасной троице. Тогда Один вызвал к себе Тора, старшего сына, принца Асгарда, и приказал тому отправиться в Мидгард, чтобы разобраться с Локи и его дьявольским союзом.



## Основное меню игры

**PLAY GAME** — начать новую игру или продолжить сохраненную. Выберите эту опцию и окажитесь в экране ввода имени.

**HIGH SCORES** — список набравших в игре наибольшее количество очков.

**CREDITS** — данные о создателях «God of Thunder».

**DEMO** — демонстрационный режим, показывающий некоторые основные приемы игры.

**ORDERING INFO** — информация о способах приобретения игры у фирмы-создателя.

**QUIT** — выход в DOS. (Это же можно проделать, нажав клавишу **ESC**.)

## Экран ввода имени

Вы попадаете в него, выбрав опцию **PLAY GAME** из основного меню. Прежде чем начать играть новую «партию», необходимо ввести имя, под которым вас запомнит программа. (Впоследствии именно оно окажется и в списке **HIGH SCORES**, опции вашей гордости.) У вас есть возможность ввести 5 различных имен. Таким образом, одновременно свои сюжеты могут играть 5 человек, что очень удобно. В то же время, есть и недостаток — ваша позиция может сохраняться только один раз.

**ENTER** — ввести набранное имя на свободный слот при начале новой игры.

**INSERT** — поменять уже существующее имя. Впрочем, это не отразится на самой игре, записанной там.

**DELETE** — стереть существующее имя, чтобы начать абсолютно новую игру. Прежняя позиция в данном случае будет уничтожена. Поэтому выбирайте новый слот осторожно, чтобы не лишить одного из играющих своей сохраненной ситуации. После выбора **DELETE** программа еще раз запросит подтверждение на стирание — **YES**.

## Меню опций

После короткой паузы вы увидите первый игровой экран. Если вы начинаете играть впервые, меню опций появится автоматически.

**SOUND/MUSIC** — включение/выключение музыки и звука.

**SKILL LEVEL** — возможность облегчить или затруднить вам уничтожение противников. Эта опция влияет и на сложность загадок в игре.

**SAVE GAME** — возможность сохранить вашу игру, включая счет, здоровье, магию и все собранные предметы. Помните, сохраненной на имени может быть только одна игра. В момент записи сохраняется не конкретное состояние, а только тот момент, когда вы впервые появились на данном экране. Таким образом, если вы частично прошли очередной экран и, решив большую часть загадок, записались, восстанавливаемая позиция не сохранит ваших последних подвигов. Если экран пройден полностью, для того, чтобы записать его, перейдите на следующий и только после этого выбирайте **SAVE**.

**LOAD GAME** — загрузка последней сохраненной игры.

**DIE** — если вы обнаружили, что попали в трудно преодолимую ловушку или сильно изранены врагами, нажмите кнопку **D**, чтобы «покончить с собой». Эта хитрость позволит вам начать столь неудачный экран заново, причем имея при этом все здоровье, драгоценную магию и т.д. в количествах, которые были на момент вашего появления на экране. Число жизней в «God of Thunder» ничем не ограничено!

**TURBO MODE** — эта опция может быть включена при игре на медленном компьютере. При этом действие убыстряется за счет потерь в качестве анимации.

**HELP** — список задействованных в игре клавиш.

**QUIT** — выход из игры. Перед тем, как выполнить команду, программа предложит вам записать текущее состояние.

Для того, чтобы вызвать меню опций в процессе самой игры, достаточно нажать **ESC**.

## Управление

Перемещение персонажа и основные игровые функции могут выполняться и с клавиатуры, и джойстиком.

**LEFT** — влево.

**RIGHT** — вправо.

**UP** — вверх.

**DOWN** — вниз.

Перемещение при помощи джойстика осуществляется простым отклонением его рукоятки в соответствующем направлении.

**ALT** (джойстик — кнопка №1) — метнуть молот. У вас только одно оружие, и когда молот находится в полете, ничем больше воспользоваться нельзя. После попадания в цель (или просто проделав круг) молот возвращается к вам. С этого момента соответствующая клавиша может быть активирована вновь. Молот вернется к вам даже в том случае, если после броска вы ушли на другой экран. Однако в случае, когда на пути молота окажется что-либо, блокирующее его обратный путь (какой-нибудь предмет), он может и остаться лежать на изрядном удалении от своего хозяина. В этом случае вам придется поспешить к нему навстречу, будучи безоружным. Поэтому, бросайте молот осторожно, учитывая возможность вышеописанной ситуации.

**CTRL** (джойстик — кнопка №2) — использование магических предметов. В начале игры у вас нет ничего, что несло бы в себе магические силы. Но вы будете находить эти предметы в больших количествах в процессе игры. Некоторые магические качества при применении требуют одного нажатия кнопки. Для других нужно удерживать **CTRL** все время, пока они действуют.

**SPACE** — показывает все предметы, которые вы несете с собой. Для того, чтобы выбрать нужный, используйте стрелки перемещения и **ENTER**. Таким образом данный предмет, а вместе с ним и магические качества, им вызываемые, становится вашим текущим, непосредственно готовым к использованию клавишей **CTRL**. Этот предмет всегда находится в правом нижнем углу игровой панели (см. ниже). Вы можете использовать любой предмет, который поднимете, но будьте осторожны — не все вещи предназначены для вашего использования. Кое-что нужно отдавать другим людям. Часть предметов при использовании вместо выгоды принесут вам весьма ощутимый вред. Однако неограниченный лимит жизней делает эту опасность менее значимой. Советуем вам поэкспериментировать со всеми предметами. Но старайтесь это делать в начале очередного экрана, предварительно записавшись, чтобы не пришлось переигрывать большой фрагмент игры.

**ESC** — вызов меню опций.



## Игровая панель

Эта панель, содержащая основную информацию по игре, расположена в нижней части экрана.

**HEALTH** — показывает количество здоровья, которым вы располагаете на данный момент. Красная индикационная шкала уменьшается каждый раз, когда вас успешно атакует противник. Сила повреждений напрямую зависит от силы врага. В особо опасных случаях можно лишиться сразу всего потенциала. С исчезновением красной шкалы ваш герой сразу же умирает, но игра возобновляется с начала текущего экрана.

Восстанавливать здоровье помогают золотые яблоки. Но это самый простой способ. Есть и другие (магические) предметы, с которыми вы столкнетесь по ходу развития сюжета.

**MAGIC** — показывает количество имеющейся у вас магии. Этот индикатор функционирует так же, как и шкала здоровья, но окрашен в зеленый цвет. В начале игры магии у вас нет, и ее тоже придется искать в пути. Для повышения магической силы используются флаконы с синей и красной жидкостью. Использование магических предметов отнимает у вас часть магической силы. При этом зеленая шкала укорачивается.

**JEWELS** — количество найденных вами драгоценностей. Глубина карманов Тора достаточна для того, чтобы одновременно нести с собой 999 драгоценностей.

В процессе игры потребуются расплачиваться для того, чтобы получить возможность пройти дальше. Поэтому соберите все сокровища, которые найдете.

**KEYS** — показывает количество имеющихся у вас ключей. Они необходимы, чтобы открывать закрытые на замки двери, преграждающие путь дальше.

**ITEMS** — текущий предмет, готовый к немедленному использованию. Расположен в правом верхнем углу игровой панели. Активируется **CTRL** (джойстик — кнопка №2).

**SCORE** — общий счет, количество набранных вами очков в игре. Они присуждаются за убитых врагов, поднятые призы и прочие героические поступки. За убийство невинных жителей количество очков, естественно, уменьшается.

## Игра

Полный сюжет состоит из трех эпизодов:

1. **SERPENT SURPRISE;**
2. **SHOWDOWN WITH NOGNIR;**
3. **HALL OF LOKI.**



Цель игры — найти в каждом эпизоде предводителя врага и уничтожить его, избавив население данной провинции от террора и насилия.

По ходу путешествия вы встретите сотни более мелких противников, пытающихся остановить вас. Однако не все встреченные будут вашими врагами. Некоторые захотят и помочь. Для того, чтобы пообщаться с ними, подойдите вплотную и прикоснитесь к ним. При этом раскроется панель диалогов, и очередной сердобольный крестьянин скажет вам что-нибудь. Старайтесь внимательно прочитать полученную информацию. Часть ее будет пассивной и совершенно бесполезной, но некоторые сообщения окажутся жизненно важными для успешного и быстрого прохождения эпизода. Отличить друзей от врагов достаточно просто. Симпатизирующие вам люди не преследуют вас и не стреляют.

Иногда крестьяне будут задавать вам вопросы. В таком случае появится список возможных ответов, из которых нужно выбрать один. Для этого используются стрелки курсора и **ENTER** для передачи фразы.

Но особенно ломать голову над правильностью ответа не стоит. В конце концов ничто не мешает вам перебрать все ответы из списка, определив, таким образом, правильный.

Помимо сил неприятеля, на пути к главному чудовищу вы встретите множество загадок. Обычно они представляют из себя перестановку различных блоков и прочих предметов для защиты от вражеских выстрелов, дотрагивание до сияющих оракулов (в оракул можно бросать молот), чтобы открыть ваш путь на экране, нахождение ключей, открытие дверей и т.д.



## Некоторые подсказки

— Всегда поднимайте все, что видите на экране. Поскольку некоторые вещи могут вам принести вред, будьте осторожны.

— Если вы намертво зажаты врагами на каком-либо из экранов, не мучайте себя и Тора, нажмите **D** и, погибнув разок, вы получите возможность переиграть позицию. При этом и здоровье, и магия, и все остальные показания примут тот вид, в котором вы вошли на данный экран. Чтобы вы не делали, не убегайте с текущего экрана. В противном случае его нужно будет проходить заново, что уменьшит ваше здоровье — враги появляются, когда вы покидаете экран и возвращаетесь на него вновь. Однако вы можете использовать перемещение по экранам, чтобы быстро пополнить количество драгоценностей, здоровья и т.д.

— Если вы добрались до деревни и не знаете, что делать дальше, поговорите с жителями, с которыми уже общались прежде. Многие крестьяне в повторных диалогах бывают куда более откровенны.

— Вам нет необходимости убивать всех врагов на экране. Иногда гораздо полезнее будет проскочить в нужном направлении, избегая какого-то ни было контакта с противником.

— Игра, достаточно простая на первый взгляд, на самом деле очень сложна для полного прохождения. Громадное количество расходящихся в разные стороны экранов, подземные лабиринты, связывающие различные участки на поверхности, армада врагов, необходимость общения с друзьями — все это делает «God of Thunder» не очень простой забавой. Поэтому чаще записывайтесь. Возьмите за правило, попав на очередной экран, сразу подписаться (если у вас все в порядке со здоровьем и магией или, особенно, когда нашли магический предмет).

— Если вы не можете решить какую-нибудь загадку, не отчаивайтесь. Сделайте что-нибудь на других экранах и вернитесь к загадке позже, может быть, вы просто не нашли какой-либо необходимый предмет за 8—10 экранов до непреодолимого эпизода.

Главное, помните — все загадки в игре решаемы. Просто нужно собрать необходимые вещи, найти правильный предварительный путь или просто хорошо пошевелить мозгами.

Каждый из трех боссов имеет свою слабую точку или уязвим для определенного оружия. Пытайтесь атаковать их в различные части тела, используйте все виды магического оружия.

В крайнем случае можно изменить уровень сложности, если вам покажется, что выбранный ранее слишком труден.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** God of Thunder

**Год:** 1994

**Фирма:** Software Creations

**Размер архива:** 0,8 Mb

**Размер на диске:** 1,1 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Эта великолепная программа родилась совсем недавно, в 1995 г. но ее корни уходят далеко в прошлое. Две игры можно считать прародителями «Героев Силы и Магии». Влияние одной отразилось в основном в названии, другая же дала саму концепцию. Эти игры — легендарная Strategy/RPG «King's Bounty» и великий ролевой сериал «Might and Magic». На самом деле, особой оригинальностью «Heroes...» не отличается. Вся ее система — это чистый «King's Bounty», но с убийственной SVGA-графикой и некоторыми (немногочисленными, но крайне важными) управленческими элементами — такими, как добыча природных ресурсов и строительство городов. Что же касается «M&M», он повлиял лишь на сам игровой мир. Такие названия, как имена героев Кродо и Аламар, или города Черный Клык и Базенджи, заставят тоскливо вздохнуть каждого, кто оставил на Ксине частичку своей души (кто не оставил: «Ксин» — это название мира, где происходит действие «Might and Magic», а вышеперечисленные имена принадлежат персонажам и замкам этого мира). Да еще изображения некоторых солдат-чудовищ сильно смахивают на внешний вид их ксинских собратьев.

Концепция игры состоит в следующем: она содержит 18 отдельных сценариев, а также режим «Кампании», в котором вам придется (последовательно) преодолеть несколько этапов, добираясь до своей цели. В разных сценариях задачи могут быть различны — это и полное уничтожение всех противников, и захват определенного города, и обнаружение некоего предмета (помните «King's Bounty»? ). В начале игры вам принадлежат один или несколько городов или замков и служит только один герой. В дальнейшем вы можете нанимать новых.

В городах необходимо производить войска. Солдаты стоят денег, а самые лучшие — каких-либо ресурсов, например ртути или серы. Для получения более мощных войск необходимо увеличивать город, добавляя новые сооружения, некоторые также стоят очень недешево. Другие сооружения доставляют информацию о врагах, улучшают те или иные параметры солдат... В общем, стратегический элемент налицо.

Ваши герои обладают некоторым списком качеств, напоминающим первоисточник. Путешествуя с войском по окружающему, миру они добывают бесхозные ресурсы и занимают для вас шахты, их производящие, захватывают новые города и борются с героями врагов, ищут разнообразные артефакты, повышающие их могущество, и разбираются с «ничейными»



бандами бойцов, сражаясь с ними или привлекая на свою сторону.

В общем, таковы основные принципы игры. Те, кто играл в «King's Bounty», уже заметили сходства и различия между этими двумя играми. А теперь — обо всем по порядку.

## НАЧАЛО ИГРЫ

После запуска вы увидите роскошную картинку, на которой четверо героев выезжают навстречу чудовищам, которых можно встретить в игре. Справа на экране имеется следующее меню:

**NEW GAME** — начать новую игру;

**LOAD GAME** — восстановить сохраненную игру;

**VIEW HIGH SCORES** — таблица рекордов;

**VIEW CREDITS** — посмотреть список создателей игры;

**QUIT** — выход в DOS.

## Таблица рекордов

Вы видите табличку с десятью строками. В крайнем левом столбце — имена победителей (там может появиться и ваше), далее — сценарий, который был пройден столь успешно, что забросил героя в этот Зал Славы, счет — в очках (его количество связано с уровнем сложности и количеством времени, затраченным на игру) и «титул» в виде названия одного из родов войск и его изображения. Не обижайтесь, если вас обзовут «гидрой» или «циклопом» — это очень-очень сильные твари, а следовательно, вы набрали немало очков и вправе гордиться высшими строчками в этой таблице.

В левом нижнем углу расположена опция, переключающая таблицы. Она имеет следующий вид:

**STANDARD** — обычная игра;

**CAMPAIGN** — игра в режиме «Кампании».

Справа внизу — выход из таблицы рекордов.

## ЗАПУСК ИГРЫ

После выбора **NEW GAME** или **LOAD GAME** вам предложат определить игровой режим:

**STANDARD GAME** — игра по сценарию;

**CAMPAIGN GAME** — игра в режиме «Кампании».

**MULTI-PLAYER GAME** — игра нескольких пользователей.

Если вы восстанавливаете старую игру, вам предложат список сохранений (отдельно для каждого режима). Если же начинаете новую — попросят указать некоторые установки будущей игры.

## Обычная игра

Наверху вы видите уровень сложности, показанный, как шахматные фигуры:

**EASY** (пешка) — легкий;

**NORMAL** (конь) — нормальный;

**HARD** (ладья) — тяжелый;

**EXPERT** (ферзь) — очень тяжелый.

Ниже — интеллект противников:

**NONE** — отсутствует (не интеллект, конечно, а противник);

**DUMB** — тупица;

**AVERAGE** — средний;

**SMART** — умный;

**GENIUS** — гениальный.

Далее слева — выбор вашего цвета (для изменения нажимайте на драгоценный камень под надписью **CHOOSE COLOR**), а справа — установка наличия или отсутствия некоего «Короля Холмов» (**KING OF THE HILL**).

Наконец, внизу — выбор сценария (**CHOOSE SCENARIO**). Если щелкнуть на полосу с названием, вы увидите полный список (листается стрелками справа). Под ним — название выбранного сценария и опции подтверждения (**OKAY**) и отказа (**CANCEL**). Ниже — информация по сценарию.

**CLAW (EASY).**

Размер — малый.

Сложность — легкая.

Комментарий — грифоны защитят вас до тех пор, пока вы не сделаете свой ход.

**AROUND THE BAY.**

Размер — средний.

Сложность — нормальная.

Комментарий — большой остров, полный узких проходов.



### **BADLANDS.**

Размер — большой.

Сложность — нормальная.

Комментарий — предательское место, сложное для исследования. Многого можно получить вдали от родного замка.

### **CLOSE QUARTERS.**

Размер — малый.

Сложность — нормальная.

Комментарий — небольшой остров, где действие протекает быстро. Следите за тылом!

### **CROSSROADS.**

Размер — средний.

Сложность — тяжелая.

Комментарий — вы в центре внимания, а времени на подготовку мало. Желаем удачи — она вам понадобится.

### **DESERT ISLE.**

Размер — средний.

Сложность — нормальная.

Комментарий — большой остров, богатый по берегам и с пустыней по середине.

### **DRAGON PASS.**

Размер — средний.

Сложность — нормальная.

Комментарий — враг в поле зрения! Драконы прохода будут охранять мир, но как долго?

### **FOUR NATIONS.**

Размер — малый.

Сложность — нормальная.

Комментарий — на этом острове территория разделена между четырьмя королевствами.

### **HERMIT'S ISLE.**

Размер — малый.

Сложность — нормальная.

Комментарий — экзотическое место, полное ресурсов и спрятанных сокровищ.

### **JOLLY ROGER.**

Размер — малый.

Сложность — невозможная.

Комментарий — этот сценарий, похоже, выиграть невозможно. Может быть, вам удастся его покорить?

### **KNIGHT'S QUEST.**

Размер — большой.

Сложность — тяжелая.

Комментарий — вторгнувшиеся рыцари захватили три ваших города и согласились на переговоры в вашей столице.

### **LAND BRIDGE.**

Размер — большой.

Сложность — обычная.

Комментарий — горные проходы важны. Мост — ключ между Западом и Востоком.

### **PATHWAYS.**

Размер — средний.

Сложность — обычная.

Комментарий — открытые пространства и охраняемые проходы — вот что представляет собой эта опасная страна.

### **RIVERS END.**

Размер — большой.

Сложность — обычная.

Комментарий — страна, богатая сокровищами и ресурсами. Но легко путешествовать как верхом, так и на корабле.

### **SHANGRI-LA.**

Размер — большой.

Сложность — обычная.

Комментарий — место, скрытое под покровом тайны. Легенды гласят о недоступном сокровище.

### **SQUIRREL LAKE.**

Размер — большой.

Сложность — легкая.

Комментарий — много сокровищ и есть, что исследовать. Величайшая опасность — рядом с родным замком.



### THE JESTER.

Размер — малый.

Сложность — тяжелая.

Комментарий — окруженные, уступающие в могуществе врагам и не имеющие достаточного количества ресурсов — сможете ли вы выжить?

### TWO IF BY SEA.

Размер — малый.

Сложность — тяжелая.

Комментарий — небольшой остров кажется тихим — пока не появятся Они!

Выбрав сценарий, щелкните на **OKAY** — и игра начнется.

## Игра в режиме «Кампании»

Перед вами появятся 4 опции, с помощью которых вы указываете, какую сторону будете представлять:

**PLAY LORD IRONFIST** — играть за Лорда Железного Кулака (цвет — красный). Железный Кулак повелевает людьми и предпочитает героев-рыцарей (об этом вы узнаете далее);

**PLAY LORD SLAYER** — играть за Лорда Убийцу (цвет — зеленый). Убийца повелевает жителями равнин и предпочитает героев-варваров;

**PLAY QUEEN LAMANDA** — играть за Королеву Ламанду (цвет — желтый). Ламанда правит в лесах и использует героев (т.е. героинь — колдуний);

**PLAY LORD ALAMAR** — играть за лорда Аламара (цвет — синий). Главный злодей «*Might & Magic: Darkside of Xeen*» воскрес в качестве владыки гор и любителя героев-волшебников.

После выбора страны начинается игра. Она состоит из нескольких этапов, одинаковых для всех сторон. Вам надо сначала захватить город Врата (**GATEWAY**), затем, в двух сценариях, прорываться на свою родину (в первом необходимо разметать всех врагов, а во втором — найти могущественный артефакт), потом изгнать супостатов из пределов своего королевства, по очереди разобравшись с каждым из них уже на их землях и, наконец, окончательно уничтожить остатки неприятельского сопротивления.

## Игра с противником-человеком

Вам надо будет выбрать режим игры:

**HOT SEAT** — за одним компьютером;



**NETWORK** — сеть;

**MODEM** — связь по модему;

**DIRECT CONNECT** — прямое соединение двух машин по кабелю.

Затем для первых двух режимов укажите число играющих:

**2 PLAYERS** — два участника;

**3 PLAYERS** — игра вдвоем;

**4 PLAYERS** — четверо играющих.

Наконец, появляется список сценариев. Он отличается от предыдущего, так как некоторые из вышеперечисленных были спроектированы специально для одного человека.

**СЦЕНАРИИ ДЛЯ ДВУХ ИГРАЮЩИХ.**

Отсутствуют: **CLAW (EASY), CROSSROADS, KNIGHT'S QUEST, THE JESTER.**

Новые сценарии.

**ARCHIPELAGO.**

Размер — средний.

Сложность — легкая.

Комментарий — этот мир состоит из множества островов, на каждом — свои опасности и сокровища.

**CONTINENTIA.**

Размер — большая.

Сложность — легкая.

Комментарий — обширные открытые пространства, где пустыни Запада встречаются с плодородными краями Востока.

**FOUR CORNERS.**

Размер — средний.

Сложность — легкая.

Комментарий — остров, где вы стартуете, хорош для начала, но ключ к успеху — контроль за континентом.

**СЦЕНАРИИ ДЛЯ ТРЕХ ИГРАЮЩИХ.**

Список совпадает с «Два игрока», но отсутствуют еще 2 сценария — **JOLLY ROGER** и **TWO IF BY SEA.**

**СЦЕНАРИИ ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ ИГРАЮЩИХ.**

Аналогичен «Трем игрокам».

Установив параметры как в режиме «стандартной игры» и выбрав сценарий, отправляйтесь в бой!



## ИГРОВОЙ ЭКРАН

Как обычно бывает в стратегических играх, игровой мир изображен в виде карты — с лесами, горами, реками и т.д. Карта выполнена в псевдотрехмерной проекции. Особенно стоит отметить звуковое сопровождение — топот копыт лошадей героев меняется в зависимости от поверхности, по ходу перемещений изменяется и сам фон — шум волн на побережье, зловещный свист ветра у кладбищ, треск костра у лагерей «ничейных солдат»... На карте есть все, что имеет значение для игры. Далее будут рассмотрены все объекты игрового мира.

Справа на экране расположены некоторые опции и разнообразная полезная информация. Можно поделить эту часть экрана на 4 сектора (сверху вниз) — «Карта», «Панель героев и городов», «Основные иконы управления» и «Панель информации».

### Карта

Она расположена в правом верхнем углу и изображает весь игровой мир. Розовая рамка ограничивает ту его часть, которая в укрупненном виде показана на основном экране. Города обозначены большими, а шахты маленькими горизонтальными прямоугольниками. Их цвет зависит от символа владельца, нейтральные города и шахты — белого цвета. Герои всех борющихся сторон выглядят как маленькие белые точки.

### Панель героев и городов

Она состоит из двух колонок, которые при необходимости можно листать стрелками, расположенными справа от каждой колонки. В левой изображены герои — их портреты и указатели оставшихся ходов в виде желтых полосок. Если на полосках плюсы — герои за счет артефактов или иных модификаторов имеют больше, чем надо, ходов. Правая колонка отвечает за города и замки. Герои появляются в списке в том порядке, в котором вы их нанимаете, а поселения — в порядке захвата. По внешнему виду вы быстро сможете различать замки и города разных народов (об этом ниже). Если щелкнуть на окошко с героем или с замком, экран центрируется по выбранному объекту, и управление переходит к нему. Повторный щелчок позволяет вам посмотреть полезные сведения о герое или заняться строительством или наймом войск в городах.

### Основные иконы управления

Их 6, а значение каждой (в той степени, в которой это возможно, пока вы не узнали других аспектов игры) рассмотрено ниже:

- **Голова в шлеме** — передать ход следующему герою, еще не растратившему все свои ходы;
- **Лошадь** — отправится по выбранному маршруту (см. «Перемещение»);
- **Замок** — данные по вашему королевству;
- **Песочные часы** — передать ход врагам. Если у ваших героев еще остались ходы — вас запросят о подтверждении;
- **Флаг** — перейти в режим вспомогательной магии и поиска Главного Артефакта (см. далее);
- **Дискета** — перейти в режим настройки и работы с диском.

## Панель информации

Она находится в правом нижнем углу экрана, и в ней содержится немало ценных сведений. Они разделены на 3 режима, которые переключаются нажатием левой клавиши мыши.

**РЕЖИМ ГЕРОЯ** — вы видите герб героя (знак его профессии), имя (под гербом) и список имеющихся воинов с указанием их количества. Этот режим загорается сам, когда управление находится на одном из героев.

**РЕЖИМ ГОРОДА** — перед вами число замков (крепость) и городов (3 избы), число денег в казне (монеты) и информация о наличии ресурсов — дерева (бревна), ртути (серебристый флакончик), камня (куча камней), сера (желтая горка), кристаллов (красные кристаллы) и драгоценных камней (пестрая кучка). Этот режим автоматически возникает при переводе управления на поселение.

**РЕЖИМ ВРЕМЕНИ** — вы видите месяц (**MONTH**), неделю (**WEEK**) и день (**DAY**). Первые две величины не имеют никакого значения, кроме как для определения вашего итогового рейтинга и места в таблице рекордов (чем раньше вы одержите победу, тем лучше). Третья величина требует внимания, так как в начале каждой недели (**DAY: 1**) восстанавливается население городов, взятое в армию. Вам следует к этому сроку подкопить денег и пригнать героев поближе к городам для найма подкрепления.

## ГЕРОИ СИЛЫ И МАГИИ

Важнейшим аспектом игры являются герои. Собственно, сама игра продолжается, пока у вас есть герои и замки. В отличие от большинства стратегических игр, имеющих какие-либо ролевые элементы в виде определенных полководцев, чьи характеристики влияют на боеспособность остальных воинов («Warlords», «Hammer of the Gods»), в рассматриваемой игре эти «полководцы» являются ключевым моментом. Все действия, кроме строительства в городах различных зданий и найма гарнизона, производятся



посредством героев. Они захватывают вам новые поселения и ищут артефакты, улучшающие их способности, они командуют войсками в бою и помогают им колдовством... Да что там говорить, если сама игра называется «ГЕРОИ Силы и Магии»! Что, опять же, характерно для полководцев разных игр, — герои обладают рядом качеств (которые будут рассмотрены далее). Как армии не могут существовать без генералов, так и генералы — без армии. Поэтому любой герой уже в момент найма обладает каким-никаким, но войском.

Перво-наперво следует заметить, что герои бывают разные. Если быть точным, имеются 4 разновидности — рыцари, варвары, колдуньи и волшебники. Все они имеют разные начальные войска (об этом также далее) и отличаются разными возможностями.

Итак, о возможностях... Все герои обладают 4 основными параметрами, а также несколькими дополнительными:

- атака — это качество добавляется к атакующей мощи солдат;
- защита — добавляется к защищенности солдат;
- сила чар — коэффициент мощности или продолжительности действия боевых заклятий;
- знание магии — показатель, определяющий число заклятий каждого вида, которые герой может знать одновременно.

Дополнительные возможности таковы:

- мораль — высокая (положительная) мораль часто позволяет воинам в бою атаковать дважды. При низкой морали бойцы могут пропускать ходы;
- удача — высокая (положительная) удача иногда улыбается воинам, и их атаки отнимают у врагов вдвое больше жизненных очков. При полководце-неудачнике возможно нанесение половинного ущерба;
- опыт — показатель, влияющий на рост уровня;
- уровень — рост уровня влечет за собой рост на единицу одного из 4 основных качеств.

Различия профессий героев заметны именно в отношении качеств:

- варвары: атака 2, остальные качества по 1;
- рыцари: защита 2, остальные качества по 1, плюс рыцарский бонус к морали;
- колдуньи: знание 3, сила чар 2, остальные 0;
- волшебники: знание 2, сила чар 3, остальные 0.

И в дальнейшем при росте уровня у рыцарей и варваров упор делается на увеличение боевых качеств, а у колдуний и волшебников — на магию. Еще следует отметить, что для получения

заклятий необходимо иметь книгу заклинаний — у магов она есть с самого начала, а вот бойцам ее придется покупать за 500 золотых в Гильдии Магов, которую еще нужно построить.

## Народы

Раз уж речь зашла о полководцах, пора поговорить и о тех, кого они взмахом руки посылают на смерть. И тут всплывает, пожалуй, главное отличие игры от «King's Bounty». Дело в том, что все (почти все) армии относятся к 4 разным народам:

- люди: крестьяне, лучники, копейщики, мечники, кавалерия и рыцари;
- лесные войска: феи, гномы, эльфы, друиды, единороги и фениксы;
- горные войска: кентавры, горгульи, грифоны, минотавры, гидры и драконы;
- равнинные войска: гоблины, орки, волки, огры, тролли и циклопы.

Конечно, есть и другие создания — джинны, кочевники, призраки. Но вышеперечисленные, безусловно, являются основными — только их вы можете производить в своих поселениях, которые, естественно, тоже бывают 4 видов — понятно, каких. В них есть некоторые общие строения, но те здания, которые отвечают за производство воинов — везде разные. Позже вы узнаете характеристики солдат, данные городов — но пока с этим временно покончим. Остается добавить, что отряд, имеющий в своем составе только воинов одного народа, обладает повышенной моралью. Это не распространяется на отряды с одним типом войск. Необходимо, чтобы их было не меньше двух.

Герои появляются с определенными войсками. Рыцари имеют воинов — людей, варвары — равнинные народы, колдуньи командуют тварями леса, а волшебники — горцами. Естественно, в дальнейшем вы можете отдавать им любые войска. Речь идет лишь о тех воинах, с которыми они появляются при найме на службу.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещение героев по игровому миру осуществляется следующим образом: наводите курсор в форме коня на точку-окончание пути и нажимайте левую клавишу. Появляется изображение маршрута. Повторный щелчок или нажатие на кнопку-лошадь в «Иконах управления» отправляет героя в путь.

Курсор может иметь различные формы:

- **лошадь** — обычная локация;



— **лошадь, вставшая на дыбы** — локация, которая что-либо содержит. Это могут быть ворота города, шахта, бесхозные ресурсы, артефакты и многое другое;

— **корабль** — курсор наведен на судно. Сев на корабль, герой теряет оставшиеся ходы, а со следующего дня может перемещаться по воде;

— **меч** — курсор наведен на вражеского героя или на отряд «ничейных солдат». Столкновение обычно заканчивается боем, хотя «ничейные солдаты» могут и попроситься к вам на службу (кстати, их влияние распространяется и на прилегающие локации, поэтому вы вступите с ними в контакт, если будете просто проходить рядом);

— **шлем** — курсор наведен на управляемого героя. Щелчок переводит вас в режим информации о нем;

— **крепость** — курсор наведен на одно из ваших поселений. Щелчок на него переводит вас в управление им;

— **две стрелки** — курсор наведен на другого вашего героя. Щелчок отправляет текущего героя к второму, и они могут обмениваться войсками и артефактами (кроме книг заветий);

— **якорь** — если герой на корабле, такой курсор позволяет высадиться на берег.

Если рядом с курсором стоит цифра, это означает, что за текущий день до выбранного места не добраться. Курсор-стрелка означает, что нужная локация не доступна в силу каких-либо причин (наличие на пути вражеских войск, неоткрытых территорий и т.п. веские причины).

## ИССЛЕДОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ

Миры «Героев...» содержат массу интересных вещей, которые следует брать, осматривать или посещать.

«Ничейные» солдаты — они выглядят так, как им и полагается выглядеть. Эльфы похожи на эльфов, драконы — на драконов. Их сфера влияния распространяется на окружающие 8 локаций, поэтому они часто блокируют проходы или доступ к другим объектам. Столкновение с такими войсками грозит сражением, но иногда они изъявляют желание присоединиться к вашим бойцам. Вероятность этого повышается с ростом уровня героя. Также наличие определенных армий в ваших рядах оказывает влияние на отношение к вам — например, если вы ведете армию исключительно равнинных созданий, встречные орки более чем вероятно захотят встать под ваше знамя — особенно, если у вас в войнстве орки уже есть.

Кладбища, разбитые корабли — эти объекты заселены призраками, драться с которыми непросто (каждый воин, убитый призраком,

присоединяется к их числу). Захват кладбища обычно заканчивается нахождением некоторой суммы денег (в пределах 1000—5000 золотых). На кораблях часто встречаются артефакты, но и призраков там гораздо больше, до 50.

Груды золота или ресурсов — когда вы наезжаете на подобный объект, он исчезает, сопровождаемый подписью: «Вы нашли небольшое количество...». Кстати, обычно эти «количества» не такие уж и небольшие.

Шахты, лесопилки, мастерские алхимиков — если зайти сюда, вы водрузите на постройку свой флаг, после чего она каждый день поставляет вам производимые ею ресурсы. Обычно лесопилки и каменоломни производят по 2 ед. в день, золотые рудники дают 1000 монет, а остальные сооружения — по 1 ед.

Беседки — в них живут старые рыцари, готовые поделиться с посетителем своим знанием жизни, оцениваемым в 1000 очков опыта.

Алтари — единственный, кроме Гильдии Магов, способ учить новые и восстанавливать старые заклинания.

Обелиски — содержат части карты. Находя обелиски, вы заполняете карту, и в итоге (надемся) сможете угадать, какую часть игрового мира она показывает. Одна из локаций помечена крестиком, там и зарыт «Великий Артефакт». Если его поиски не являются основной целью игры, то он может быть просто сверхмощным предметом, влияющим на качества (например, **ULTIMATE CLOAK OF PROTECTION** улучшает защиту на 12).

Статуи ангелов, фонтаны — посещение таких мест временно повышает мораль.

Круги фэйери (из грибов) — временно повышают удачу.

Хижины разных видов — здесь можно завербовать некоторые войска попроще — крестьян, стрелков, гоблинов и т.д.. Вернее, даже не завербовать — они идут к вам на службу бесплатно.

Лагеря разных видов — источник недоступных войск, а именно — разбойников и кочевников. Их найм стоит денег.

Лампы (выглядят как заварочные чайники) — потеряв лампу, можно нанять себе 1—3 джиннов — лучших из непроектируемых войск. К сожалению, после найма лампа исчезает.

Пещеры демонов — их посещение может закончиться двояко: либо сообщением о том, что герой уничтожил демона и получил за это столько-то опыта, либо демоническим предложением выкупить жизнь героя за 2500 монет с угрозой немедленного пожирания в случае отказа. Демоны честны и обещания выполняют, поэтому лучше заплатить... А еще лучше — сохраняться перед визитом в такие подозрительные сооружения.



Двери измерений (выглядят как мерцающие дольмены) — вызывают различные части игрового мира, зачастую недоступные иным способом.

Пещеры провидцев (выглядят как скала с дыркой над водоемом) — в них живут провидцы, предоставляющие сравнительную информацию о ваших и вражеских достоинствах и недостатках (число денег, тотальная военная мощь и пр. «разведданные»).

Бакены — если поплыть на бакен (во время путешествия на корабле), у воинов временно повысится мораль.

Маяк — владение маяком увеличивает скорость кораблей.

Город Драконов — если вы захватите эту крепость, присутствующую в большинстве сценариев, покорные драконы будут платить вам дань в 1000 за день и защищать свой город от ваших врагов.

Артефакты — если наехать на артефакт, вы можете:

- купить его за 2000 монет;
- просто получить его;
- встретиться с толпой (50 человек) разбойников, укравших его.

Города и Замки — въехав в свой город, вы можете передать герою какие-либо войска из гарнизона и (если есть Гильдия Магов) выдать ему имеющиеся в Гильдии заклинания в количестве, равном его качеству «Знание магии». Также при необходимости вы можете купить герою книгу заклятий (рыцарям или варварам) и просто оставить его в воротах поселения для его охраны.

Въезд во вражеский город приводит к его штурму.

Сундуки — содержат деньги (1000—2500 монет). Нашедший сундук герой может взять эти деньги (они добавляются к казне) или раздать крестьянам, получая за это опыт, количество которого равно сумме денег минус 500 — например, за 2500 монет — 2000 опыта).

Костры — обыскав стоянку «ничейных солдат», вы находите деньги и какие-либо ресурсы.

## МАГИЯ

Вся магия разбита на 2 большие группы: боевая и вспомогательная. Боевая применяется по ходу сражений и либо поражает врагов, либо оказывает на них ослабляющее действие (или усиливает ваши войска). Вспомогательная магия применяется вне боев и служит для информации или для путешествий.

Для колдовства герой должен обладать книгой заклятий. Герои — волшебники и колдуны — имеют ее изначально, варвары и рыцари должны ее покупать за 500 золотых в Гильдии Магов.



Новые заклятья герои получают также в этих гильдиях или же находят на алтарях. Встретив заклинание, герой получает его в одном или нескольких экз. — в зависимости от его качества «Знание магии». Каково значение качества — таково и число экз. каждого заклятья. Растрачивая заклинания, герой может восполнить их только новым визитом в нужную Гильдию магов или к алтарю.

Боевые заклятья имеют коэффициент продолжительности действия (непоражающие заклинания) или мощи (поражающие). Он зависит от качества «Сила чар».

Итак, заклинания:

**PROTECTION** (боевое) — увеличивает защиту выбранного отряда, уменьшая потери, наносимые врагами;

**CURSE** (боевое) — понижает атаковую мощь выбранного вражеского отряда;

**BLESS** (боевое) — повышает атаковую мощь выбранного своего отряда;

**ANTI-MAGIC** (боевое) — делает выбранный отряд неуязвимым для вражеской магии;

**TURN UNDEAD** (боевое) — панацея против призраков;

**BERZERKER** — сводит выбранный вражеский отряд с ума на ближайший его ход, заставляя атаковать соседа;

**TELEPORT** (боевое) — переносит выбранный отряд в любое место поля боя;

**ARMAGEDDON** (боевое) — лучше не применять. Уничтожает все, что можно, нанося опустошительные разрушения среди ваших и вражеских армий. Единственный смысл — «хлопнуть дверью» в уже проигранном бою;

**DIMENSION DOOR** (вспомогательное) — позволяет телепортироваться в любую доступную локацию экрана (экран, как мы уже заметили, центрируется по выбранному герою);

**SLOW** (боевое) — уменьшает число ходов выбранного вражеского отряда до единицы;

**SUMMON BOAT** (вспомогательное) — если у вас есть построенные корабли, а герой стоит возле водоема — заклинание позволяет ему перенести судно к себе;

**VIEW ARTIFACTS** (вспомогательное) — показывает на карте все артефакты;

**VIEW HEROES** (вспомогательное) — показывает на карте всех героев;

**RESURRECT** (боевое) — позволяет воскрешать воинов, павших в текущем бою;



**VIEW MINES** (вспомогательное) — показывает на карте все шахты, каменоломни, лесопилки и пр. подобные сооружения;

**STORM** (боевое) — поднимает на поле боя ураган, причиняющий повреждения всем бойцам. Это также «хлопок дверью»;

**TOWN GATE** (вспомогательное) — переносит героя к воротам своего ближайшего поселения;

**VIEW RESOURCES** (вспомогательное) — показывает на карте все бесхозные ресурсы (кучи золота, камней и т.д.);

**CURE** (боевое) — снимает все отрицательные заклятья, наложенные на все ваши отряды;

**FIREBALL** (боевое) — выстрел огненным шаром, наносящим средние повреждения как цели, так и всем соседним отрядам. Особенно ценно при осаде замков;

**BLIND** (боевое) — ослепляет выбранный вражеский отряд, и тот теряет способность двигаться и атаковать;

**PARALYZE** (боевое) — парализует выбранный вражеский отряд, лишая его возможности двигаться, атаковать и даже отвечать на вражеские атаки;

**VIEW ALL** (вспомогательное) — показывает полностью открытую карту со всеми обозначениями (замки и города, шахты и артефакты);

**DISPEL MAGIC** (боевое) — снимает все действующие заклинания (ваши и вражеские, положительные и отрицательные, со всех отрядов);

**METEOR SNOWER** (боевое) — обрушивание камнепада на небольшую территорию (цель и все вокруг нее). Среднее поражение;

**IDENTIFY HERO** (вспомогательное) — после применения заклинания вы, щелкнув правой клавишей на вражеского героя, узнаете полную информацию по нему (включая численность войска);

**HASTE** (боевое) — увеличивает число ходов выбранного вашего отряда;

**LIGHTNING BOLT** (боевое) — наносит тяжелое поражение выбранному вражескому отряду.

## ДАННЫЕ ПО КОРОЛЕВСТВУ

Чтобы попасть в этот экран, необходимо щелкнуть на кнопку «Замок» в «Иконах управления». Вверху вы видите дату. Ниже — несколько граф:

**HEROES** — герои. Варвары выглядят как голые мужики с рыжими волосами, рыцари напоминают своей бронированностью консервные банки, колдуньи выглядят девушками в желтых одеяниях,

волшебники — лысые бородатые старики. Рядом с каждой фигурой — щит, на котором цифра, обозначающая количество таких героев;

**CASTLES** — число замков четырех народов;

**TOWNS** — число городов четырех народов;

**MINES** — шахты (слева направо — лесопилки, лаборатории алхимиков, каменоломни, месторождения серы, кристаллов и драгоценных камней, золотые рудники);

**TREASURY** — наличие денег и ресурсов (слева направо — дерево, ртуть, камень, сера, кристаллы, драгоценные камни, деньги).

Ниже — окошко **TOTAL GOLD PER DAY**, показывающее, сколько золота вы получаете за день (налоги с городов и замков, прибыль с золотых копей, дань Города Драконов и доход от особых артефактов). Слева от окошка — данные о владении особыми сооружениями, такими, как Город Драконов или маяк.

## Икона «Флаг»

Щелчок на эту икону вызывает подменю из 4 пиктограмм:

— левая верхняя — показ укрупненного (на весь экран) изображения карты игрового мира;

— правая верхняя — «загадка обелисков» — показ карты, зашифрованной обелисками (см. «Исследование объектов»);

— левая нижняя — если к моменту вызова меню управления было на героя, эта икона дает ему возможность использовать какое-либо вспомогательное заклятье;

— правая нижняя — если вы разгадали «загадку обелисков» (т.е. нашли изображаемую территорию и точное место расположения клада, или хотя бы догадываетесь о последнем), с помощью этой опции герой обыскивает локацию, в которой находится. Имейте в виду — раскапывать можно только «чистую землю», и сам процесс занимает целый день, требуя расхода всех ходов героя — поэтому начинать раскопки можно только тогда, когда герой с прошлого дня подошел к требуемому месту, а теперь имеет максимальную шкалу движения.

## НАСТРОЙКА ПРОГРАММЫ

Щелкнув на опцию с дискетой, вы переходите в режим работы с диском и настройки программы. Здесь имеются следующие опции и пиктограммы:

**NEW GAME** — начать новую игру;

**LOAD GAME** — восстановить сохраненную игру;



**SAVE GAME** — сохранить игру;

**QUIT** — выход в DOS;

**MUSIC ON VOLUME 10—1/OFF** — включение/выключение и настройка громкости (**1—10**) музыки;

**EFFECTS ON VOLUME 10—1/OFF** — то же для звука;

**SPEED** — скорость игры, в виде различных лошадиных аллюров:

— **WALK** — шагом;

— **TROT** — рысью;

— **CANTER** — легким галопом;

— **GALLOP** — галопом;

— **JUMP** — прыжками;

**AUTOSAVE** — наличие/отсутствие автоматического сохранения игры на файл **AUTOSAVE** по окончании каждого дня;

**SHOW PATH** — включение/выключение показа маршрута;

**VIEW ENEMY MOVEMENT** — если опция включена, вы видите перемещения вражеских героев на открытой вами территории. Если выключена, экран гаснет.

## БИТВЫ И ОСАДЫ

В режиме сражения воины выстраиваются вдоль противоположных сторон экрана. По вертикали там умещается 5 отрядов — максимальная численность любого войска, будь то армия героя или гарнизон поселения. Дальнейший процесс протекает достаточно однообразно — обычные бойцы сходятся в центре экрана, стрелки метят во врагов издали, летающие создания атакуют тылы — обычно тех же стрелков...

Весь бой управляется с помощью курсора мыши, принимающего различные формы — курсор шага, курсор атаки, курсор выстрела и пр. Очередность вступления в бой определяется скоростью тех или иных бойцов. Она может быть высокой, средней и низкой, что также определяет и число ходов — 3, 2 или 1. За один цикл боя отряд (если не произойдет каких-либо экстраординарных событий, вроде повторной атаки благодаря высокой морали) может либо переместиться, либо переместиться и атаковать (если движение заводит его вплотную к вражескому отряду), либо выстрелить (если умеет).

Что касается расположения отрядов, то надо отметить их размеры — некоторые занимают более одной локации. Иногда это хорошо (позволяет быстрее достичь врагов или лучше прикрыть от атак противника своих стрелков), иногда плохо — например, в стесненных условиях при штурме замка или в густо заросшей местности.

За спиной армии (если это не гарнизон замка) стоит шатер героя. Щелкнув на него, вы увидите его качества и 4 опции (слева направо):

— магия — применение боевых заклятий. Некоторые (**STORM, CURE, DISPEL MAGIC, ARMAGEDDON**) применяются мгновенно, другие требуют указать цель;

— отступление — герой бежит, и вы теряете его, как и все его войско;

— капитуляция — это возможно лишь при схватке с вражескими героями. Опять же, герой покидает вас, а войска разбегаются, но обычно чужой полководец еще и просит за это денег;

— выход — возврат в сражение.

Бой в замках происходит также, но с некоторой разницей.

Во-первых, защитники отделены стеной, которую атакующие расстреливают из катапульты (один выстрел каждый цикл, происходит автоматически).

Во-вторых, в ответ на катапульты некий мифический «гарнизон» (не имеющий ничего общего с армией защитников) каждый цикл стреляет (причем весьма неплохо) по осаждающим. Поэтому, в интересах последних как можно быстрее перебить защитников.

Некоторые создания имеют свои особенности — например, атакуют дважды (волки, эльфы, паладины), или во все стороны (многоглавые гидры), или на 2 локации подряд (циклопы, фениксы, драконы), или их атака может поразить врага заклинанием (единороги, циклопы). Пользуйтесь этим!

Вот несколько советов:

— если идете на призраков — избавьтесь от слабых и легко убиваемых воинов. Обычно 10 плохих бойцов неплохо заменяют одного хорошего, но здесь — не тот случай! Вы и глазом не моргнете, как толпа гоблинов или фей исчезнет, а призраков станет вдесятеро больше;

— не вздумайте соваться в замки без большого числа стрелков. Если таковые имеются и у врагов — сосредоточьте огонь на них, если же противник имеет летающих воинов, прикройте стрелков, поставив на всех соседних локациях другие отряды. Это, впрочем, касается и схваток в чистом поле, и вообще является основным законом игры. Дело в том, что, если рядом со стрелками стоит враг, они не могут атаковать другие вражеские отряды, а большинство видов стрелков в ближнем бою во много раз слабее, чем в дальнем. Это видно и графически — сражаясь со стоящим рядом врагом, лучники, эльфы и орки убирают свои смертоносные приспособления и начинают тыкаться крошечными ножичками. Поэтому — если стрелки есть у вас, не дайте врагу вступить с ними в ближний бой. Если же они есть у противника — во что



бы то ни стало навязывайте его сами. Очень рекомендуются летающие создания (от фей и горгулий до фениксов и драконов) или хотя бы очень быстрые (волки, кавалерия, паладины имеют по 3 хода);

— некоторые заклинания позволяют воспользоваться силой врагов, обратив ее против них же. Речь идет о заклятье **BERZERKER**. Применять его стоит против того вражеского отряда, чей ход будет сразу же после ваших, — чтобы герой противника (если таковой имеется) не смог снять заклинание;

— кстати, снимать чужую магию можно не только с помощью **CURE** и **DISPEL MAGIC**. Любое продолжительное заклинание, наложенное на тот или иной отряд, снимает действие ранее созданной магии, если она также имела отношение к этому отряду — исключая заклятье **ANTI-MAGIC**, которое как раз и предназначено для отражения возможных колдовских атак врага.

Особую ценность представляют такие заклинания, как **HASTE** (незаменимо для борьбы со стрелками на открытой местности), **LIGHTNING BOLT** (средство тотального уничтожения) и **FIRE-BALL** с **METEOR SHOWER** (отлично подходит для расправы со стоящими тесной кучей врагами). А вот **STORM** и **ARMAGEDDON** следует применять лишь в исключительных случаях, иначе от них будет больше вреда, чем пользы.

## АРТЕФАКТЫ

Как уже неоднократно упоминалось выше, артефакты суть магические предметы, которые улучшают те или иные способности тех героев, которые их носят. Сами герои имеют вещмешок из 14 отделений. Одно из отделений предназначено для книги заклятий, остальные — для предметов. Вот некоторые из них.

Артефакты, влияющие на атаку:

**THUNDER MACE OF DOMINION: + 1;**

**POWER AXE OF DOMINION: + 2;**

**DRAGON SWORD OF DOMINION: + 3.**

Артефакты, влияющие на защиту:

**DEFENDER HELM OF PROTECTION: + 1;**

**ARMORED GAUNTLETS OF PROTECTION: + 1;**

**DIVINE BREASTPLATE OF PROTECTION: + 3;**

**ULTIMATE CLOAK OF PROTECTION: + 12.**

Артефакты, влияющие на силу чар:

**CASTER'S BRACELETS OF MAGIC: + 2;**

**MAGE'S RING OF POWER: + 2;**

**WITCHES BROACH OF MAGIC: + 3;**

**ARCANE NECKLACE OF MAGIC: + 4;**

**ULTIMATE WAND OF MAGIC: + 12.**

Артефакты, влияющие на знание магии:

**MINOR SCROLL OF KNOWLEDGE: + 2;**

**MAJOR SCROLL OF KNOWLEDGE: + 3;**

**FOREMOST SCROLL OF KNOWLEDGE: + 5;**

**ULTIMATE BOOK OF KNOWLEDGE: + 12.**

Артефакты, влияющие на мораль:

**MEDAL OF VALOUR: + 1;**

**MEDAL OF DISTINCTION: + 1;**

**MEDAL OF COURAGE: + 1;**

**FIZBIN OF MISFORTUNE: 2(!).** Этот непонятный синий предмет не трогайте ни в коем случае!

Артефакты, влияющие на удачу:

**GAMBLER'S LUCKY COIN: + 1;**

**LUCKY RABBIT'S FOOT: + 1;**

**FOUR-LEAF CLOVER: + 1.**

Артефакты, влияющие на подвижность:

**NOMAD BOOTS OF MOBILITY** — на суше;

**TRAVELLER'S BOOTS OF MOBILITY** — на суше;

**SAILORS ASTROLABE OF MOBILITY** — в море;

**TRUE COMPASS OF MOBILITY** — и в море, и на суше.

Артефакты, доставляющие каждый день золото:

**ENDLESS PURSE OF GOLD** — 500 монет;

**ENDLESS BAG OF GOLD** — 750 монет;

**ENDLESS SACK OF GOLD** — 1000 монет.

Прочие артефакты:

**BALLISTA OF QUICKNESS** — у героя, обладающего этим артефактом, при штурме замков катапульты за цикл стреляют дважды.

## ГОРОДА И ЗАМКИ

Это последний и наиважнейший аспект игры, так как именно здесь и появляются ваши войска. Сразу оговоримся — замки — это те же города, но, во-первых, защищенные крепостной стеной,

а во-вторых, имеющие гораздо больше возможностей. В городах нельзя сооружать никаких построек, строительство возможно лишь после создания замка.

Все здания можно разделить на 2 группы: строения вспомогательные (общие для любых замков) и строения, производящие войска (разные для каждого народа). Впрочем, некоторые «казармы» требуют наличия и некоторых «гражданских» сооружений.

## Общие постройки

**Замок (CASTLE)** — 20 ед. дерева, 20 — камня, 5000 монет. Защищает город, позволяет строительство.

**Колодец (WELL)** — 500 монет. Повышает недельный прирост каждого вида войск в городе на 2.

**Таверна (TAVERN)** — 5 ед. дерева, 500 монет. Повышает мораль войск гарнизона.

**Верфь (SHIPYARD)** — 20 бревен, 200 монет. Позволяет строить корабли (только в прибрежных городах).

**Гильдия Воров (THIEVES' GUILD)** — 5 бревен, 750 монет. Дает информацию о врагах (при щелчке правой клавишей на чужой отряд или город/замок), а также предоставляет сравнительный список лидерства борющихся сторон. Постройка нескольких гильдий в разных замках делает данные более подробными (хватает 4 гильдий).

**Гильдия Магов (MAGE GUILD):**

— первый этаж: 5 бревен, 5 камней, 2000 монет;

— второй этаж: 5 бревен, 5 камней, 1000 монет и по 4 ед. остальных ресурсов;

— третий этаж: 5 бревен, 5 камней, 1000 монет и по 6 ед. остальных ресурсов;

— четвертый этаж: 5 бревен, 5 камней, 1000 монет и по 10 ед. остальных ресурсов.

В магических гильдиях герои восстанавливают заклинания и, если необходимо, покупают книги заклятий. Первый этаж дает 3 заклинания, второй — 5, третий — 7 и четвертый — 9. Стройте гильдии во всех городах, чтобы иметь разные заклинания (как вы уже убедились, их много больше 9).

В сам экран строительства вы попадаете, выбрав в колонке или на карте город и еще раз щелкнув на него. Вы увидите его изображение в виде замка и прилегающих строений (или шатер и, возможно, 2—3 постройки, если замка нет). Щелкнув на шатер, вы получите возможность построить замок. Щелчок на имеющийся замок выдает 12 икон, отвечающих за постройку 5 вышеописанных



зданий, 6 видов «казарм» (впрочем, самая первая, позволяющая рекрутировать наихудших бойцов данного народа, имеется всегда) и за найм героев. Действия, невозможные из-за нехватки денег и/или ресурсов, помечены перечеркнутой стопкой монет. Действия, невозможные по другим причинам, отмечены красным крестом, уже имеющиеся здания — желтой галочкой. Для постройки сооружения выберите его среди этих икон — если у вас хватает средств и здание в принципе может быть построено в настоящий момент.

Вы не можете нанять героя, если другой герой стоит у ворот этого замка, и не можете соорудить более одной постройки за день. Однако вы можете нанимать воинов из свежестроенных «казарм» и строить корабли на новой верфи.

Сама покупка воинов и кораблей осуществляется из режима «Изображение города». Щелкните на нужную «казарму» или на верфь — и все. Получение информации от колодца и Гильдии Воров и заклинаний от Гильдии Магов (если в городе есть герой) осуществляется так же.

Сведения колодца — щелкнув на колодец, вы видите 6 видов войск данного народа и 6 построек, отвечающих за их производство. Рядом с каждой следующая информация:

**AVAILABLE** — имеющееся количество (которое можно нанять);

**GROWTH RATE** — прирост численности в неделю.

Сведения Гильдии Воров — вы видите таблицу из 8 граф. Флажками обозначены противоборствующие стороны, слева направо располагаются 1—4 места. Вот что означают строки таблицы:

**NUMBER OF TOWNS** — число городов (чем меньше, тем лучше — в идеале все ваши поселения должны быть замками, а городов не должно быть ни одного);

**NUMBER OF CASTLES** — число замков;

**NUMBER OF HEROES** — число героев;

**GOLD IN TREASURY** — число денег в казне;

**WOOD, CRYSTAL & ORE** — общее количество дерева, камня и кристаллов;

**GEMS, SULFUR & MERCURY** — общее количество драгоценных камней, серы и ртути;

**NUMBER OBELISKS FOUND** — число обнаруженных обелисков;

**TOTAL ARMY STRENGTH** — общая сила всей армии.

## «Казармы». Люди

**THATCHED HUT** — 200 монет. Позволяет производить крестьян.



**ARCHERY RANGE** — 100 монет, требует наличия **THATCHED HUT**. Позволяет производить лучников.

**BLACKSMITH** — 5 камней, 100 монет, требует наличия колодца и **THATCHED HUT**. Позволяет производить копейщиков.

**ARMORY** — 10 камней, 10 бревен, 2000 монет, требует наличия **THATCHED HUT** и таверны (да, без пива воин — не воин...). Позволяет производить мечников.

**JOUSTING ARENA** — 20 бревен, 3000 монет, требует **ARMORY** и **BLACKSMITH**. Позволяет производить всадников.

**CATHEDRAL** — 20 бревен, 20 кристаллов, 5000 монет, требует **ARMORY** и **BLACKSMITH**. Позволяет производить рыцарей.

## «Казармы». Лесной народ

**TREEHOUSE** — 5 бревен, 500 золотых. Позволяет производить фей.

**COTTAGE** — 5 бревен, 100 золотых, требует наличия таверны и **TREEHOUSE**. Позволяет производить гномов.

**ARCHERY RANGE** — 1500 золотых, требует **TREEHOUSE**. Производит эльфов.

**STONEHENGE** — 10 камней, 10 ед. ртути, 2500 золотых. Требует **ARCHERY RANGE** и Гильдии Магов. Позволяет нанимать друидов.

**FENCED MEADOW** — 10 бревен, 10 драгоценных камней, требует **STONEHENGE**, производит единорогов.

**RED TOWER** — 30 камней, 20 ед. ртути, 1000 монет, требует **FENCED MEADOW**, производит фениксов.

## «Казармы». Горный народ

**CAVE** — 500 монет. Производит кентавров.

**CRYPT** — 10 камней, 1000 монет, наличие **CAVE**. Производит горгулий.

**NEST** — 2000 монет. Позволяет приобретать грифонов.

**MAZE** — 10 драгоценных камней, 3000 монет, требует **CRYPT**. Производит минотавров.

**SWAMP** — 10 ед. серы, 4000 монет, наличие **NEST**. Родина гидр.

**BLACK TOWER** — 30 камней, 20 ед. серы, 15000 монет, требует наличия **MAZE** и **SWAMP**. Производит драконов — самых сильных тварей в игре.

## «Казармы». Равнинный народ

**HUT** — 300 монет, производит гоблинов.

**STICK HUT** — 5 бревен, 800 монет, требует наличия **HUT**.  
Производит орков.

**DEN** — 1000 монет, наличие **HUT**. Производит волков.

**ADOBE** — 10 камней, 10 бревен, 2000 монет и наличие **HUT**.  
Местожителство огров.

**BRIDGE** — 20 камней, 4000 монет, требует наличия **ADOBE**.  
Производит троллей.

**PYRAMID** — 20 камней, 20 кристаллов, 6000 монет и наличие **BRIDGE**.  
Производит циклопов.

## АРМИИ

Теперь вы знаете все. Не знаете только, на что годны те или иные войска и во сколько они вам обойдутся. Все существа имеют такие параметры, как атака, защита, повреждения (наносимые врагом при атаках), здоровье («жизнь», отнимаемая вражескими ударами) и скорость.

## Люди

Крестьяне (**PEASANTS**).

Атака — 1.

Защита — 1.

Повреждения — 1.

Здоровье — 1.

Скорость — низкая.

Особые свойства — отсутствуют.

Цена — 20 монет.

Лучники (**ARCHERS**).

Атака — 5.

Защита — 3.

Повреждения — 2—3.

Здоровье — 10.

Скорость — низкая.

Особые свойства — могут стрелять (12 выстрелов).

Цена — 150 монет.



**Копейщики (PIKEMEN).**

Атака — 5.

Защита — 9.

Повреждения — 3—4.

Здоровье — 15.

Скорость — средняя.

Особые свойства — отсутствуют.

Цена — 200 монет.

**Мечники (SWORDSMEN).**

Атака — 7.

Защита — 9.

Повреждения — 4—6.

Здоровье — 25.

Скорость — средняя.

Особые свойства — отсутствуют.

Цена — 250 монет.

**Всадники (CAVALRY).**

Атака — 10.

Защита — 9.

Повреждения — 5—10.

Здоровье — 30.

Скорость — высокая.

Особые свойства — отсутствуют.

Цена — 300 монет.

**Рыцари (PALADINS).**

Атака — 11.

Защита — 12.

Повреждения — 10—20.

Здоровье — 50.

Скорость — высокая.

Особые свойства — при атаке ударяют дважды.

Цена — 600 монет.

## Равнинные воины

### Гоблины (**GOBLINS**).

Атака — 3.  
 Защита — 1.  
 Повреждения — 1—2.  
 Здоровье — 3.  
 Скорость — средняя.  
 Особые свойства — отсутствуют.  
 Цена — 40 монет.

### Орки (**ORCS**).

Атака — 3.  
 Защита — 4.  
 Повреждения — 2—3.  
 Здоровье — 10.  
 Скорость — низкая.  
 Особые свойства — могут стрелять (8 выстрелов).  
 Цена — 140 монет.

### Волки (**WOLVES**).

Атака — 6.  
 Защита — 2.  
 Повреждения — 3—5.  
 Здоровье — 20.  
 Скорость — высокая.  
 Особые свойства — при атаке ударяют дважды.  
 Цена — 200 монет.

### Огры (**OGRES**).

Атака — 9.  
 Защита — 5.  
 Повреждения — 4—6.  
 Здоровье — 40.  
 Скорость — низкая.  
 Особые свойства — отсутствуют.  
 Цена — 300 монет.



**Тролли (TROLLS).**

Атака — 10.

Защита — 5.

Повреждения — 5—7.

Здоровье — 40.

Скорость — средняя.

Особые свойства — могут стрелять (8 выстрелов). Самые мощные стрелки.

Цена — 600 монет.

**Циклопы (CYCLOPES).**

Атака — 12.

Защита — 9.

Повреждения — 12—24.

Здоровье — 80.

Скорость — средняя.

Особые свойства — атакуют лучом из единственного глаза, который проходит через 2 локации. Кроме того, луч может парализовать (заклинание **PARALYZE**).

Цена — 750 монет, 1 кристалл.

## **Лесные воины**

**Феи (SPRITES).**

Атака — 4.

Защита — 2.

Повреждения — 1—2.

Здоровье — 2.

Скорость — средняя.

Особые свойства — умеют летать.

Цена — 50 монет.

**Гномы (DWARVES).**

Атака — 6.

Защита — 5.

Повреждения — 2—4.

Здоровье — 20.

Скорость — низкая.

Особые свойства — очень стойки к воздействию магии.

Цена — 200 монет.

**Эльфы (ELVES).**

Атака — 4.

Защита — 3.

Повреждения — 2—3.

Здоровье — 15.

Скорость — средняя.

Особые свойства — могут стрелять (24 выстрела), причем дважды за атаку.

Цена — 250 монет.

**Друиды (DRUIDS).**

Атака — 7.

Защита — 5.

Повреждения — 5—8.

Здоровье — 25.

Скорость — высокая.

Особые свойства — могут стрелять (8 выстрелов). Лучшие стрелки после троллей.

Цена — 350 монет.

**Единороги (UNICORNS).**

Атака — 10.

Защита — 9.

Повреждения — 7—14.

Здоровье — 40.

Скорость — средняя.

Особые свойства — вылетающая из рога молния, которой они атакуют, может ослеплять (заклинание **BLIND**).

Цена — 500 монет.

**Фениксы (PHOENIX).**

Атака — 12.

Защита — 10.

Повреждения — 20—40.



Здоровье — 100.

Скорость — высокая.

Особые свойства — летают. Атакуют огнем, поражающим 2 локации.

Цена — 1500 монет, 1 единица ртути.

## Горные воины

Кентавры (**CENTAURS**).

Атака — 3.

Защита — 1.

Повреждения — 1—2.

Здоровье — 5.

Скорость — средняя.

Особые свойства — могут стрелять (8 выстрелов).

Цена — 60 монет.

Горгульи (**GARGOYLES**).

Атака — 4.

Защита — 7.

Повреждения — 2—3.

Здоровье — 15.

Скорость — высокая.

Особые свойства — летают.

Цена — 200 монет.

Грифоны (**GRIFFINS**).

Атака — 6.

Защита — 6.

Повреждения — 3—5.

Здоровье — 25.

Скорость — средняя.

Особые свойства — летают.

Цена — 300 монет.

Минотавры (**MINOTAURS**).

Атака — 9.

Защита — 8.



Повреждения — 5—10.

Здоровье — 35.

Скорость — средняя.

Особые свойства — отсутствуют.

Цена — 400 монет.

#### Гидры (**HYDRAS**).

Атака — 8.

Защита — 9.

Повреждения — 6—12.

Здоровье — 72.

Скорость — низкая.

Особые свойства — атакуют во все стороны вокруг себя, поражая всех стоящих рядом врагов.

Цена — 800 монет.

#### Драконы (**DRAGONS**).

Атака — 12.

Защита — 12.

Повреждения — 25—50.

Здоровье — 200.

Скорость — средняя.

Особые свойства — летают, атакуют выдыхаемой кислотой, поражая 2 локации.

Цена — 3000 монет, 1 ед. серы.

## Отдельные воины

#### Джинны (**GENIES**).

Атака — 10.

Защита — 9.

Повреждения — 20—30.

Здоровье — 50.

Скорость — высокая.

Особые свойства — летают.

Цена — 650 монет.



**Кочевники (NOMADS).**

Атака — 7.

Защита — 6.

Повреждения — 2—5.

Здоровье — 20.

Скорость — высокая.

Особые свойства — отсутствуют.

Цена — 200 монет.

**Разбойники (ROGUES).**

Атака — 6.

Защита — 1.

Повреждения — 1—2.

Здоровье — 4.

Скорость — высокая.

Особые свойства — отсутствуют.

Цена — 50 монет.

Вот, пожалуй, и все. Желаем удачи — уж она-то вам, ой, как понадобится...

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Heroes of Might and Magic

**Год:** 1995

**Фирма:** New World Computing

**Размер архива:** 22,5 Mb

**Размер на диске:** 39 Mb

**Игроков:** 1—4, сеть, модем, кабель

**Управление:** мышь

# HEXEN

Те, кому удалось доиграть до конца полюбившуюся многим игру «Heretic» (см. «Энциклопедия», т.2), обратили внимание на несколько двусмысленную финальную заставку программы. В ней авторы (фирма «Raven Software») прозрачно намекнули на то, что с гибелью главного негодяя история не закончится. Более того, а погиб ли д'Спарил (так звали вашего главного оппонента) вообще? И уж, во всяком случае, вряд ли исчезли его темные магические чары...

Короче говоря, мы осмелились предположить, что «Heretic'у—2» быть! Так оно и произошло. Более того, ждать пришлось совсем недолго. Новая игра серии, называемая «Hexen», появилась в конце октября 1995 г. Причем ее выпуск был приурочен к замечательному веселому празднику Хэллоуин.

Сразу отметим, авторы отказались от ставшей для жанра 3D Action уже привычной в последнее время графики высокого разрешения (о таких играх, среди которых особое место занимают «Tесwar», «Witchhaven» и «Cybermage» мы тоже обязательно расскажем в самых ближайших томах «Энциклопедии»).

Принципиальных отличий в графике «Hexen» от первоисточника, пожалуй, нет. Хотя общее впечатление более сильное. При сохранении основного графического ядра программы (спасибо «id Software»!), больше внимания было уделено деталям, интерьеру и разнообразным мелким, но очень милым подробностям — плавно опадающим с деревьев листочкам, разбиваемым вашими могучими кулаками стеклам, различным природным катаклизмам типа землетрясений и т.п. наворотам, украшающим программу. Вообще нам показалось, что мир в «Hexen» стал более объемным, трехмерным, чем в «Heretic». А простая, но очень качественная VGA-графика сделала игру доступной владельцам даже не самых мощных компьютеров. (В отличие, допустим, от того же «Tесwar», программа не требует процессора Pentium. И это обстоятельство не может не радовать многочисленных потенциальных пользователей программы. А таковых, мы уверены, будет очень много.)

Работая над новой серией игры, авторы учли критические замечания, высказанные относительно первой части, и переработали очень многие вещи.

В процессе ознакомления с данным описанием и, тем более, в ходе самой игры вы сможете без труда разобраться в основных отличиях.

Мы же не ставим перед собой задачу сравнить две игры, отметим только, что в «Hexen» появился изначальный выбор (представлены



три абсолютно различных персонажа, обладающих противоположными наклонностями и, как следствие, разным набором оружия в процессе игры). Еще одно обстоятельство — видов этого самого оружия у каждого героя стало меньше, чем раньше, зато существенно увеличилась коллекция артефактов, магических предметов, с помощью которых можно совершать подчас совершенно немислимые действия. И третий основной момент — изменилась структура игры. Если «Heretic» был сделан в традиционной для 3D Action манере (прошел уровень — отправляйся на следующий и т.д.), то в «Нехе» вы получаете замечательную возможность побегать по этажам, опускаясь вниз и поднимаясь вверх. Это существенно усложнило игру, так как решение секрета одного этажа может находиться (что частенько и бывает), на совершенно другом уровне. Данное обстоятельство крайне запутывает сюжет и, на наш взгляд, является несомненным плюсом программы, ее отличительным, «фирменным» знаком. С этой особенностью связаны и некоторые другие моменты игры, о которых мы упомянем ниже.

Теперь обо всем по порядку.

Итак, история продолжается...

«Heretic» был хроникой приключений героического эльфа Сидхи, который бросил вызов темным силам Д'Спарила, слабейшего из трех, путешествующих по временным измерениям Змеиных Всадников. Его победа оказалась, безусловно, важной и значительной, но пока ваш герой сражался, два других Всадника отнюдь не развлекались... Они были заняты тяжелой черной работой — разбрасывали зерна зла и разрушения в других измерениях. Один из этих миров — Кронос. Именно здесь и развернутся основные события предлагаемой вашему вниманию игры. В принципе — это человеческий мир, но силы магии в нем мощнее и более твердо контролируются теми, кто это умеет делать, чем в мире эльфов (месте действия «Heretic»).

Люди на своем веку уже достаточно убедились в том, что магия является могущественным инструментом и, при этом, остается наиболее разрушительной из всех возможных сил, которые только могут быть сконцентрированы в злых руках.

В результате на Кроносе образовалось строго дисциплинированное, тщательно разбитое на касты общество, в котором каждый гражданин знает свое место и подавляющее большинство людей абсолютно подчинены нескольким безжалостным лидерам.

Владея магическими силами и могущественными артефактами, эти люди (лидеры) подчиняют себе все и всех, живущих на Кроносе, подавляя все индивидуальные мысли и действия.

В этом чересчур упорядоченном мире 3 организации разделяют человеческое общество — Легион, Арканум и Церковь. Баланс часто нарушается различными столкновениями и стычками между

ними, однако эти 3 структуры продолжают делить между собой всю полноту власти.

**ЛЕГИОН** — главная военная организация общества. В своих целях он использует грубую силу, помноженную на мощь магического оружия, для подавления инакомыслия и беспорядков среди населения.

**АРКАНУМ** — центр изучения всех магических наук. Именно он определяет, кто получит доступ к богатству магических секретов.

**ЦЕРКОВЬ** — это своеобразный буфер между Легионом и Арканумом. Она использует смесь магии и военной силы для сохранения баланса между двумя другими организациями и, кроме того, не забывает беспокоиться и о своих собственных интересах.

Вместе или раздельно эти 3 группы контролируют все аспекты человеческой жизни. Каждая из 3 структур возглавляется одним человеком: Зедек — Маршал Легиона, Традуктус — Великий Патриарх Церкви и Менелкир — арх-маг Арканума. Эти люди — величайшее олицетворение силы на Кроносе. Холодные, расчетливые, не интересующиеся ничем, кроме усиления своего собственного влияния, эти лидеры первыми пали под магическим воздействием Коракса (второго из Змеиных Всадников). Они были вознаграждены им за их предательство темным даром не-жизни.

Используя силу, данную Змеиным Всадником, а также реликвии, которые уже были в их владении, вышеописанная тройца поработила человечество своими чарами.

И только 3 человека смогли избежать воздействия новых сил лидеров: Баратус — воин Легиона, Даедолон — священник Церкви и Париас — маг Арканума. Эти трое поклялись уничтожить своих кумиров, которым когда-то служили беззаветно, а заодно разрушить и все остальное, что встанет у них на пути и воспрепятствует выполнению миссии.

Войдя в мистический портал, сооруженный Кораксом, чтобы иметь быстрый доступ в этот мир, трое храбрецов оказались безнадежно разделены между собой, и каждый был вынужден сам, в одиночку, добиваться достижения поставленной цели. Хотя и для троих задача была трудно выполнимой. А основная цель такова — найти крепость Коракса, уничтожить легионы его вассалов и, добравшись до самого Змеиного Всадника, навсегда покончить с ним.

Это задание необычайно сложно. Хорошо известно, что внутренние силы Коракса являются следствием его контроля над сферой Хаоса, который он использует для поработки и осквернения всего, до чего дотрагивается. Хотя Коракс и не самый мощный из Змеиных Всадников, он все же гораздо сильнее покойного Д’Спарила. А его жажда власти может сравниться только с его



же ненавистью ко всем живым существам, которые еще не находятся под его полным контролем.

И все-таки он должен быть побежден. Вне зависимости от того, кем вы будете управлять в процессе игры, Барахусом, Даедолоном или Париасом, основная задача одинакова и остается неизменной...

На пути к главному злодею вам придется уничтожить многие сотни воинов черного мага и узнать массу секретов его великолепной крепости, сооруженной по последнему слову магической техники. В этом случае вы будете прогрессировать и к финальной схватке сможете подойти в наилучшей боевой форме.

Если вы играли в «Heretic», очень многое покажется вам до боли знакомым. Впрочем, особую окраску придают игре ее новые элементы и возможности. Кое о чем мы уже упомянули. Теперь остановимся на отдельных моментах более подробно.

В отличие от «Heretic», где вы продвигались вперед строго линейно, от уровня к уровню все дальше и дальше вниз, попутно улучшая свои игровые качества, здесь вы обнаружите, что крепость Коракса построена как серия центральных этажей, называемых хубами. Каждый из них дает доступ к нескольким подуровням. Чтобы продвигаться в игре, совершенствуя свои навыки, умения, боевой и магический арсенал, вам необходимо будет по нескольку раз посетить каждый хуб и исследовать многочисленные подуровни, которые раскрываются не сразу, а более чем постепенно. Причем, часто это происходит после нахождения важных предметов и возвращения с ними на центральные этажи, хубы. Только тогда у вас появляется возможность прогрессировать самому и продвигаться дальше по сюжету игры.

О возможности начального выбора героя между воином, священником или магом мы уже упоминали...

Добавим, что однажды выбранный класс изменить в процессе данной игры уже невозможно. Вы так и пойдете по тернистому пути только с этим героем. Однако можно начать новый сюжет с другим персонажем и сохраняться в различных вариантах на свободных слотах записи.

## Стратегия для каждого персонажа

Несколько моментов существенно отличают один класс выбранного героя от другого.

Так, все персонажи используют различное оружие, и в руках разных героев по-разному действуют некоторые артефакты. Самое главное — у каждого класса есть свой, присущий только ему стиль боя, свои уникальные способности и ограничения. Поэтому вам надо будет держать в уме все эти особенности и во время боя, и при решении тех или иных проблем и загадок.

Основные возможности персонажей заключаются в следующем.

**BARATUS** (воин) — хорошо тренированный в Легионе, Баратус — мастер разнообразного оружия и мистических артефактов своего ордена. Он самый быстрый и физически наиболее сильный из героев. Великолепная скорость делает его чрезвычайно маневренным в бою, а возможность прыгать на большие расстояния позволяет ему легко достигать тех участков лабиринта, в которые другим персонажам, используя обычные способности, попасть очень сложно. Он начинает игру, обладая сильными защитными доспехами, и может повышать их класс до более высокого уровня, чем священник или маг. А дополнительная защита Баратусу крайне необходима, потому что его оружие позволяет вести в основном только ближний бой при непосредственном контакте с противником. В этом заключается основная слабость Баратуса. В отличие от других персонажей, ему долгое время нельзя будет отступать и расстреливать врага с большой дистанции. Он должен постоянно нападать, чтобы поражать неприятеля силой своего ручного оружия.

**DAEDOLON** (священник) — физически слабый, но сильный духом, Даедолон несет в себе, при помощи своих чар, целый арсенал магических приемов. Он настоящий эксперт в деле уничтожения своих врагов издали, стреляя заклинаниями из своего волшебного оружия прежде, чем они смогут приблизиться к нему достаточно близко, чтобы можно было причинить ему вред.

К сожалению, этой полезной способности противостоит низкая скорость перемещения Даедолона, недостаточная физическая сила и относительная слабость защитных доспехов. Если вы выбрали священника, вам необходимо очень аккуратно вести сражения, особо тщательно и часто атакуя с дистанции и постоянно ища пути компенсации недостатка скорости и силы прыжков.

**PARIAS** (маг) — точнее, он полувоин-полумаг и соединяет в себе обе дисциплины в совершенно убойную смесь. Его умения и возможности — это нечто среднее между двумя предыдущими героями. Он довольно быстр и силен, некоторые из его «систем вооружения» могут убивать с большого расстояния.

Тем не менее Париаас, как это ни странно, не слаб в столь различных умениях, как может показаться на первый взгляд. Смесь боевых и мистических искусств (причем и то, и другое — на весьма приличном уровне) делает его очень мощным противником для потенциального врага.

Итак, после загрузки игры вы попадаете в основное меню программы, на фоне которого, если есть желание, можно посмотреть весьма энергичный демонстрационный фрагмент.

**NEW GAME** — начало новой игры.

**OPTIONS** — настройка некоторых предыгровых режимов:



- **END GAME** — закончить игру;
- **MESSAGES: ON/OFF** — режим текстовых подсказок;
- **MOUSE SENSITIVITY** — установить желаемую степень чувствительности мыши;
- **MORE...** — перейти ко второй «странице» режима настроек, где:
  - SCREEN SIZE** — увеличение-уменьшение размеров основного игрового экрана;
  - SFX VOLUME** — установка желаемой громкости звучания спецэффектов;
  - MUSIC VOLUME** — корректировка громкости фоновой музыки.

**GAME FILES** — режим записи текущего состояния игры **SAVE GAME** и воспроизведение ранее сохраненной позиции для продолжения действия **LOAD GAME**.

**INFO** — информация об управляющих клавишах.

**QUIT GAME** — прекратить игру и выйти в DOS.

О распределении кнопок управления в процессе игры мы будем говорить последовательно, переходя от одной части описания к другой (в конце будет приведен и полный перечень).

Однако помимо всего прочего, в «Hexen» есть и несколько функциональных клавиш, позволяющих прямо по ходу игры провести корректировку изображения или активировать некоторые режимы, которые в ином случае были бы доступны только через основное меню.

## Функциональные клавиши

**F1** — два экрана распределения управляющих кнопок.

**F2** — доступ в меню записи игры.

**F3** — быстрый переход в режим загрузки ранее сохраненной ситуации.

**F4** — корректировка размера экрана, громкости звука и музыкального сопровождения.

**F5** — перезагрузка уровня, если вы поняли, что в текущей ситуации вам уже ничего не светит.

**F6** — возможность быстрой записи (**QUICK SAVE**). Здесь можно сохранить позицию без прерывания игры. Работает как обычный **SAVE** в первый раз, а затем перестает показывать меню записи и просто сохраняет игру на тот же файл.

**F7** — выход из игры, но не прерывание программы (без перехода в DOS).



**F8** — режим включения/выключения текстовых сообщений. (Кстати, эта возможность чрезвычайно полезна в игре, так как помогает лучше ориентироваться в происходящем).

**F9** — режим быстрой загрузки записанной позиции в режиме **QUICK SAVE**.

**F10** — выход в DOS.

**F11** — режим гамма-коррекции — изменения яркости изображения на мониторе. Имеется 5 различных степеней. (Так как игра, мягко говоря мрачновата, выберите что-нибудь среднее.)

+ — увеличение размеров игрового экрана (вплоть до отключения внизу статусной панели).

- — уменьшение размеров экрана (если мощность вашего компьютера недостаточна для работы с полноэкранным изображением). В этом случае игра пойдет быстрее и плавнее. Хотя, повторяем, очень уж жестких требований по «железу» «Hexen» не выдвигает.

**PAUSE** — временная остановка игры. Повторное нажатие — продолжение.

Выбрав опцию **NEW GAME** основного меню, вы начинаете игру с подбора персонажа, которым хотели бы управлять по ходу сюжета.

**FIGHTER** — воин Баратус.

**CLERIC** — священник Даедолон.

**MAGE** — воин-маг Париас.

О персонажах мы уже рассказали довольно много. Их основные характеристики представлены на экране:

**SPEED** — скорость перемещения;

**ARMOR** — степень защищенности;

**MAGIC** — возможность творить заклинания;

**STRENGTH** — физическая сила (прыжки и пр.).

Следующее необходимое действие — установка желаемого уровня сложности игры **CHOOSE SKILL LEVEL**. Есть 5 возможных вариантов для выбора. От самого легкого **SQUIRE** до совершенно убийственного **TITAN**. Если вы — абсолютный новичок в играх такого рода, ограничьтесь верхней строкой. Если имеете некоторый опыт, вполне достаточно установить **KNIGHT** или **WARRIOR**. Два последних режима — только для испытанных бойцов.



## Панель статуса

Начав игру, прежде всего обратите внимание на статусную панель, расположенную в нижней части игрового экрана. Здесь показана жизненно важная информация о состоянии вашего героя и имеющихся в его распоряжении средствах ведения боя, магии и доступа к различным закрытым участкам лабиринтов.

Слева направо:

— **LIFE** — счетчик оставшихся баллов здоровья. Показан в процентах. Число **100** означает наилучшую физическую форму.

При игре в режиме **DEATH MATCH** здесь также указывается количество убитых вами противников;

— индикатор наличия определенного количества маны. Показывает, сколько необходимого для сотворения заклинаний магического вещества вы собрали. Различные виды оружия для своего функционирования используют и разную ману. В игре присутствуют две разновидности — синяя и зеленая. О наличии той или другой свидетельствуют соответствующие вертикальные шкалы и числа, расположенные чуть ниже зеленой и синей икон. При выборе оружия, использующего определенный вид маны, зажигается та или иная шкала и, соответственно, зеленая или синяя иконка маны (наиболее сильное оружие требует расхода обоих видов маны);

— в центре панели расположено окно готовности к использованию магического артефакта из вашего **INVENTORY**. Этой специфике игры будет посвящена отдельная глава, а пока отметим только, что для «работы» артефактов наличия маны не требуется;

— длинная иконка (вторая справа на панели) показывает наличие у героя особого, самого мощного оружия. Каждый персонаж обладает таковым. Но чтобы его получить, необходимо очень сильно потрудиться. У воина может быть рунный меч **QUIETUS**, у священника — священный символ **WRAITHERGE**, а у мага — посох, называемый **BLOODSCROURGE**. Это оружие разбито на куски и разбросано по лабиринту. Ваша задача — собрать их и соединить в единое целое. На описываемой в данный момент части статусной панели находится силуэт супероружия, доступного выбранному вами герою, и показывается, какие части в настоящий момент имеются;

— крайняя позиция справа — **A.C.** — **ARMOR CLASS**.

Здесь показана цифровая индикация уровня вашей защиты (мощности и крепости доспехов).

Разгуливая без защитной амуниции, вы имеете **A.C.**, равное 1. Персонаж, полностью закованный в броню, имеет **ARMOR CLASS** — 20 единиц.

В самой нижней части экрана «натянута» цепь. Ее длина показывает вашу жизнь. Скользящий индикатор на правом конце дает вам информацию о том, насколько вы здоровы. Чем дальше он уходит влево, тем ближе ваша кончина.

Использование предметов (магических артефактов из вашего **INVENTORY**) осуществляется следующим образом:

— прежде всего отметим, что артефакты попадают в ваш «вещ-мешок», когда вы проходите по ним в процессе игры. Клавиши **[ и ]** открывают список имеющихся артефактов на статусной панели, временно перекрывая ее, и позволяют вам листать предметы, выбирая нужный для последующего использования.

Мерцающие стрелки слева и справа показывают, что в вашем распоряжении находится больше артефактов, чем то количество (7), которое одновременно может вместить панель. Продолжая нажимать **[ и ]**, вы получаете доступ к следующим. Когда предмет, который вы собираетесь использовать, засвечен, нажмите **ENTER**. Теперь его изображение появится в центре статусной панели в окне готовности артефакта. Повторное нажатие **ENTER** приведет к мгновенному использованию предмета в соответствии с его специальным качеством и выбранным героем (см. главу «Предметы и артефакты»).

## Управление персонажем. Клавиатура

С помощью клавиш управления курсором вы можете перемещать героя в мире Кронос.

**UP** — движение вперед.

**DOWN** — движение назад.

**LEFT** — поворот влево.

**RIGHT** — поворот вправо.

**ALT + LEFT** — смещение в левую сторону без поворота.

**ALT + RIGHT** — смещение в правую сторону без поворота.

**<** — смещение влево (аналогично **ALT + LEFT**).

**>** — смещение вправо (аналогично **ALT + RIGHT**).

**SHIFT + UP** — бег вперед.

**SHIFT + DOWN** — бег назад.

**SHIFT + LEFT** — быстрый поворот влево.

**SHIFT + RIGHT** — быстрый поворот вправо.

Использование курсоров с клавишей **SHIFT** особенно полезно, когда необходимо быстро преодолеть определенный участок местности или же для того, чтобы уворачиваться от атак противника.



/ — возможность прыгнуть вверх (с разбега — вперед). Это свойство у разных героев не одинаково и зависит в первую очередь от показателя **STRENGTH**.

**RAGE DOWN** — смотреть вверх. Угол зрения увеличивается в зависимости от продолжительности нажатия.

**DELETE** — смотреть вниз, под ноги.

**END** — вернуть направление взгляда в начальное положение — строго вперед.

## Управление джойстиком и мышью

При работе с джойстиком кнопка №1 — стрельба, кнопка №2 — открыть дверь и активировать предметы из **INVENTORY**. Если вы пользуетесь устройством Gravis PC GamePad, можно использовать еще 2 кнопки для смещения героя влево и вправо, а также для бега и быстрых разворотов (вместе с нажатием соответствующего направления).

Управляя мышью, клавиша №1 (левая) дает возможность выстрелить, клавиша №2 (правая) — открывать двери. При работе с трехкнопочной мышью задействованы все 3 кнопки.

В меню **SETUP** перед запуском программы можно перераспределить клавиши любого устройства ввода, если в этом есть необходимость...

Те команды, которые невозможно выполнить с джойстика или мышью, остаются за соответствующими кнопками клавиатуры.

## Подбор предметов

Большинство предметов, как уже отмечалось выше, можно подбирать, просто пройдя по ним. Если данный маневр не помогает, значит в настоящий момент предмет не может быть использован (прежде всего из-за наличия в вашем арсенале максимально возможного количества вещей данной категории или приобретаемых свойств, таких как здоровье в 100% и т.д.).

## Полет

Когда вы используете артефакт «Крылья гнева Инхиликона» (**INHILICON'S WINGS OF WRATH**), ваш герой получает возможность летать. При этом используется специальное управление:

**PAGE UP** — взлететь вверх;

**INSERT** — снизить высоту полета;

**HOME** — приземлиться.

В воздухе управление осуществляется курсорными клавишами (с сохранением возможности смещения в стороны кнопками **ALT** + **курсоры** или **<** и **>**).

## Карта лабиринтов крепости

В процессе игры важнейшую роль играет наличие автоматически заполняемой по мере прохождения лабиринтов карты уровней.

Всего в «Hexen» 30 карт, каждая из которых соответствует определенному уровню и имеет аналогичное с этажом название (слева внизу). В правом верхнем углу расположен счетчик времени, показывающий, как долго вы находитесь в игре.

**ТАВ** — вызвать режим автокарты на экран монитора.

+ — увеличение масштаба изображения.

- — уменьшение масштаба.

Для того, чтобы перемещать карту без движения героя, нажмите **F** (появится надпись: **FOLLOW MODE OFF**). При этом вы можете рассматривать любые фрагменты уровня, а герой останется стоять на месте. В противном случае (или после повторного нажатия **F**) ваш персонаж будет перемещаться прямо по карте, в то время как она останется неподвижной.

Однако не забывайте, что пока вы находитесь в режиме просмотра карты, действие игры продолжается, и вы подвергаетесь постоянной угрозе нападения воинов Коракса.

Впрочем, о вашей безопасности и удобстве пользования позаботились и здесь. Находясь в карте, вы можете обычными клавишами **]** и **[** вызвать на панель статуса артефакты и вещи из **INVENTORY**, выбрать любую и использовать по своему собственному усмотрению, даже не выходя из режима просмотра.

Если вы не активировали список **INVENTORY**, в нижней части экрана показаны ключи и средства защиты, которые найдены вами в настоящий момент.

## Открытие дверей

Большинство дверей в игре открываются при приближении к ним и нажатии клавиши **SPACE**. Однако некоторые двери закрыты, и вам необходимо иметь подходящие ключи, чтобы открыть их. Другие двери открываются переключателями и рубильниками, расположенными на стенах (как правило, не на очень большом удалении).

А есть двери, которые можно открыть, только выполнив строго определенные действия типа: зайти в единственно нужную

комнату, обязательно убить конкретного монстра или решить головоломку, которых, кстати, в игре предостаточно.

Так что с проникновением в различные части лабиринта в «Нехеп» есть определенные сложности даже при наличии нужного комплекта ключей.

## Телепортеры

В игре есть 2 типа телепортеров — короткого радиуса действия и глобальные, между уровнями. Первые перемещают вас в пределах текущего этажа, не отправляя на следующий. Они идентифицируются особым символом на полу и выстреливают вверх сияющий поток энергии. Чтобы использовать такой телепорт, необходимо просто встать на него. Особо отметьте, что красный пол телепортеров — это место начала телепортации, а синий — точка «приземления», конечный пункт маршрута, не дающий возможности отсюда же вернуться назад или куда-нибудь еще.

Второй тип телепортеров — междууровневый, перемещающий вашего героя на другие этажи. Они располагаются на возвышениях в промежутках стен и выглядят как большие зеркала с проблесками света внутри. Просто подходите к ним, и вас телепортируют на следующий уровень.

## Платформы

В «Нехеп» часто встречаются поднимающиеся и опускающиеся платформы. Они активируются различными способами. Некоторые поднимаются и опускаются, когда вы вступаете на них и нажимаете **SPACE**, другие запускаются специальными рубильниками. Третьи приводятся в движение после того, как вы пройдете по строго определенной секции пола. Наконец, есть и такие платформы, которые двигаются постоянно, и все, что вам необходимо — это вовремя запрыгнуть на них.

Платформы в игре действительно очень важны, так как зачастую именно за ними лежит единственно возможный путь или ключ к решению очередной загадки.

## Опасные зоны

Пробиваясь сквозь этажи крепости Коракса, вы часто будете сталкиваться не только с живыми врагами, но и с опасной окружающей средой, активно угрожающей здоровью вашего героя. Это и ядовитые облака, и пол, покрытый лавой, и обрушивающиеся потолки, и проваливающиеся участки поверхности и т.д., и т.п.

Есть и опасные водные участки, и обрушивающиеся мосты. Все это прямоком ведет к гибели героя. Имейте в виду, что падения

с большой высоты обрекают вас на немедленную смерть (этого, впрочем, и очень многого другого, в «Heretic» не было).

К опасным зонам стоит, пожалуй, отнести и многочисленные ловушки, тут и там расставленные по лабиринтам крепости. Это и стреляющие зарядами страшной силы стены, и выбрасываемые из-под ног героя острейшие колья и множество других, не менее «приятных» подарков для непрошенных гостей.

## Прохождение определенного участка

Структура игры основана, как уже упоминалось, на наличии нескольких больших этажей, хубов. Вы проведете много времени на каждом, перемещаясь вперед и назад между многочисленными подуровнями, которые отходят от основной области. О том, что хуб пройден, вы узнаете, когда увидите на экране соответствующую надпись, появляющуюся между миссиями.

## Гибель героя

Когда вашего героя убивают, вы вновь оказываетесь в начале того уровня, где были убиты. Игра вновь продолжается в той точке, где вы впервые вошли на текущий этаж. При этом все, что вы сделали на этом уровне до своей предыдущей кончины, аннулируется, и вам предстоит начинать с самого начала. (Естественно, ваши достижения на предыдущих уровнях сохраняются.)

Никаких ограничений по числу попыток пройти уровень нет. Однако теряя всю найденную перед смертью экипировку, вам будет сложно завершить-таки некоторые уровни успешно. Поэтому почаще сохраняйте игру, используя режим записи как верное средство борьбы с возможной гибелью.

## ОРУЖИЕ

За исключением того оружия, с которым каждый из героев начинает свое путешествие, все остальные «боевые системы» требуют определенного количества маны для нормального функционирования.

Какой при этом используется вид магического вещества (синий или зеленый), вы будете узнавать по реакции икон маны статусной панели на то оружие, которое ваш герой берет в руки.

## Баратус (воин)

**SPIKED GAUNTLETS** — перчатки с шипами. Воин начинает игру только с этим оружием, следовательно, ему часто приходится пускать его в ход в начальной стадии. Впоследствии потребность

в них отпадает. Впрочем, **SPIKED GAUNTLETS** не нуждаются в мане, и поэтому, волей-неволей их придется использовать и впоследствии либо из-за отсутствия магического вещества, либо для того, чтобы приберечь его для более критических ситуаций. Каждый очередной удар наносит повреждения вражеской защите, а каждый третий — особенно силен.

**TIMON'S AXE** — топор Тимона. Он позволяет вам буквально проламываться сквозь врагов и урон наносит гораздо больший, чем перчатки. Правда, это также оружие ближнего боя. Поэтому будьте осторожны и не нарвитесь на сильного противника, способного потрепать вас. В бою для **TIMON'S AXE** требуется голубая мана, но в очень небольших количествах.

**HAMMER OF RETRIBUTION** — молот возмездия. Теперь вы можете воевать по-настоящему. Молот может поражать врага и при непосредственном контакте, и с небольшого расстояния, выстреливая после взмаха заряд разрушительной силы, достаточный для того, чтобы с одного удара уложить многих из возможных противников. Использует зеленую ману в среднем по 3 ед. на 1 удар.

**QUIETUS** — рунный меч, разделенный на 3 части, которые необходимо найти в процессе игры, называется «Смерть», потому что это наилучший способ навсегда успокоить любого из ваших врагов с одного удара. Действует и вблизи противника, и на расстоянии, поливая большую площадь залпами нескольких магических зарядов. К сожалению, **QUIETUS** обладает и одним серьезным недостатком — для его успешного функционирования требуется очень много маны — по 14 ед. синей и зеленой одновременно.

Для того, чтобы приготовить нужное оружие воина к бою, используются следующие цифровые клавиши:

- 1 — **SPIKED GAUNTLETS**;
- 2 — **TIMON'S AXE**;
- 3 — **HAMMER OF RETRIBUTION**;
- 4 — **QUIETUS**.

## Даедолон (священник)

**MACE OF CONTRITION** — булава раскаяния. Это оружие, с которым ваш герой начинает свои приключения. Наименее сильное, способно уничтожить противника только после нескольких ударов. Его следует использовать только в начале игры и тогда, когда больше уже ничего не осталось, так как радиус действия **MACE** не велик, а защита священника делает нежелательным тесный контакт с врагом. Маны булава в процессе эксплуатации не требует.



**SERPENT STAFF** — Змеиный Посох. В этом оружии содержится сама сущность священного Змея Калрата. Это мощное средство атаки, обстреливающее врагов вдвоенными ядовитыми сферами. Используя Змеиный Посох вблизи от противника, вы будете высасывать из врага жизнь и забирать ее себе. Не забывайте об этой полезнейшей и уникальной возможности. Она поможет вам восстанавливать здоровье в критические моменты игры. Для функционирования **SERPENT STAFF** использует голубую ману, причем очень немного, всего по 1 ед. на выстрел.

**FIRESTORM** — Огненный Шторм. Это заклинание позволяет вам вызвать из земли вспышку пламени. Огонь появляется под ногами ваших врагов, взмывает вверх и охватывает их тела жарким пламенем. Это чрезвычайно мощное средство ведения боя, позволяющее атаковать так же, как и Змеиный Посох, с приличной дистанции. Использует в качестве источника энергии зеленую ману, по 4 порции на одну атаку.

**WRAITHERGE** — наиболее мощное оружие священника, состоящее из нескольких частей, которые необходимо найти в лабиринтах крепости и собрать в единое целое для того, чтобы получить возможность использовать его в бою. Посох вызывает замогильные силы, которые начинают атаковать врага, вырывая из него жизненную энергию. Использует оба вида маны, по 18 порций на 1 выстрел.

Кнопки подготовки к бою оружия Даедолона:

- 1 — **MACE OF CONTRITION**;
- 2 — **SERPENT STAFF**;
- 3 — **FIRESTORM**;
- 4 — **WRAITHERGE**.

## Париас (маг)

**SAPPHIRE WAND** — Сапфировый Жезл. Весьма полезен для уничтожения врагов. Выстреливает волшебные голубые дротики в цель, нанося ей не очень большие повреждения. Но учитывая высокую скорострельность оружия, из жезла можно расстрелять большинство воинов легиона Коракса. **SAPPHIRE WAND** — первое средство атаки, которым располагает маг с самого начала игры. Для его применения мана не нужна.

**FROST CHARDS** — это заклинание позволяет обстреливать врага замораживающими шарами, выпуская их прямо из рук. Эффект от попаданий крайне необычен — ваш противник превращается в замерзшую статую, которая через некоторое время разрывается на мелкие кусочки льда. Крайне эффективно при условии точной стрельбы. Ледяные выстрелы гораздо мощнее, чем дротики, выстреливаемые из Сапфирового Жезла. Поэтому старайтесь

использовать **FROST SHARDS** как можно чаще. Требуется голубой маны, по 3 ед. на выстрел.

**ARC OF DEATH** — Ковчег Смерти. Это заклинание стреляет вертикальным столбом сверхзаряженной электрической энергии прямо из рук мага, с разрушительной безжалостностью атакуя ваших врагов. Попадая в противника, заряд остается рядом с ним, продолжая наносить ему повреждения до тех пор, пока не исчезнет (как правило, вместе с поверженным неприятелем). Для атаки использует 5 зарядов зеленой маны.

**BLOODSCOURGE** — разделенный на 3 части посох, который необходимо собрать в процессе игры. Стреляет многочисленными очередями (залпами) багровых сфер, которые разрушают все на своем пути. Маги предпочитают именно это оружие, так как для его использования нет необходимости особо тщательно прицеливаться. Не то, чтобы оно было совсем самонаводящимся, но территория, покрываемая выстрелом, достаточно обширна, чтобы поразить даже небольшую цель, попадающую в радиус действия **BLOODSCOURGE**. Посох довольно энергоемкий, потребляющий по 15 порций маны обоих видов.

Клавиши подготовки оружия Париаса к бою:

- 1 — **SAPPHIRE WAND**;
- 2 — **FROST SHARDS**;
- 3 — **ARC OF DEATH**;
- 4 — **BLOODSCOURGE**.

## ПРЕДМЕТЫ И АРТЕФАКТЫ

Все, что герой несет на себе или тащит в **INVENTORY**, имеет для прохождения игры значение не меньшее, чем хорошее и мощное оружие. В отличие от «Heretic», в «Hexen» гораздо больше таких вещей и, особенно, артефактов, дающих персонажу дополнительные магические способности, связанные со сверхзащитой, необычными возможностями перемещения в пространстве и т.п. штучками, существенно облегчающими игру.

Восклицательными знаками после названия вещи или артефакта мы отметили те предметы, которые можно взять с собой в **INVENTORY**, не используя до поры, и применить лишь тогда, когда в этом будет определенная необходимость. (Остальные вещи используются немедленно после того, как вы на них наступаете).

**TORCH!!!** — зажженный факел. Позволяет освещать темные области крепости. А таких участков в игре более чем предостаточно.

**VIAL** — пробирка с фиолетовой жидкостью. Мгновенно прибавляет к вашему показателю здоровья по 10 баллов (до максимальных 100).

**QUARTZ FLASK!!!** — флакон с фиолетовой жидкостью. Прибавляет (после использования из **INVENTORY** или автоматически, когда в бою вы стремительно теряете здоровье) по 25 баллов к уровню жизни.

**MYSTIC URN!!!** — таинственная коричневая урна с желтым крестом — ваше полное здоровье, независимо от того, сколько баллов жизни у вас было до ее применения.

**KRATER OF MIGHT!!!** — Кратер Мощи. Эта широкая чаша восстанавливает до максимальных значений ману обоих видов.

**MESH ARMOR** — этот легкий доспех наиболее полезен воину и наименее — магу.

**FALCON SHIELD** — щит с изображением орла помогает любому герою, но особенно эффективно защищает священника, существенно увеличивая уровень его доспехов.

**AMULET OF WARDING** — Амулет Барьеров. Он увеличивает класс ваших доспехов. Однако, как обычно в «Hexen», эффект для каждого из героев не одинаков. Наиболее полезен для мага, наименее — для бойца.

**PLATINUM HELM** — платиновый шлем. Увеличивает класс доспехов, причем абсолютно одинаково хорош для любого из трех героев.

Отметим, что все доспехи увеличивают показатели вашего **ARMOR CLASS** в тот момент, когда вы проходите по ним. Доспех держится до тех пор, пока не отразит отведенное для него количество ударов. Затем он постепенно разрушается, и, в конце концов, исчезает совсем.

**DRAGONSKIN BRACERS!!!** — браслеты из драконьей кожи (фиолетовые «нарукавники», плавающие в воздухе на небольшом расстоянии от земли). Это временное повышение класса ваших доспехов на 4 балла.

**BOOTS OF SPEED!!!** — башмаки скорости. Временное увеличение скорости передвижения героя. Делают вас весьма быстрым, если вы — маг, и безумно стремительным, если — воин.

**WINGS OF WRATH!!!** — Крылья Гнева. Этот артефакт, столь любимый всеми по предыдущей игре, позволяет вам летать по воздуху. Но есть и существенные отличия. Если в «Heretic» вы парили весьма ограниченное время, то здесь ваши летные качества сохраняются до тех пор, пока вы не достигнете следующего хуба (если вы не забыли, — это новый основной уровень лабиринтов). Однако, если вы играете **DEATH MATCH** или в режиме **COOPERATIVE**, «крылышки» действуют как и раньше, т.е. с лимитом времени.

**DISC OF REPULSION!!!** — Диск Отталкивания, выполненный в виде золотой мишени. Когда вы используете этот артефакт,

все, что находится в радиусе его действия, отталкивается от тела вашего героя, включая и врагов, и неприятельские выстрелы, и даже выпущенные в вас заклинания.

**CHAOS DEVICE!!!** — черный круг с красными стрелками. Мгновенно телепортирует вас к началу уровня. Это особенно полезно, когда дела складываются явно не в вашу пользу и необходимо срочно улизнуть от особо надоедливых врагов.

**BANISHMENT DEVICE!!!** — черный крест с красными стрелками. Телепортирует вашу цель, особо злобного противника, к началу данного уровня. Гораздо лучше, чем **CHAOS DEVICE**, так как при этом вы и избавляетесь от наиболее мощного злодея, и получаете возможность непосредственно передвигаться дальше.

**FLECHETTE!!!** — эта колба с зеленой жидкостью по-разному действует в руках различных персонажей. Когда ее бросает маг, она взрывается, как бомба. При использовании бойцом, эффект более близок к разорвавшейся гранате. Если **FLECHETTE** использует священник, на месте применения появляется ядовитое газовое облако. Однако во всех случаях старайтесь быть от места использования зеленой колбы подальше. Близкий контакт наносит вашему герою повреждения ничуть не меньшие, чем врагу. Особенно это касается священника, так как ядовитое облако держится в воздухе очень долго, и каждое соприкосновение с ним отнимает очередную порцию баллов здоровья.

**ICON OF THE DEFENDER!!!** — икона защитника в виде башни крепости. Этот артефакт делает вас практически неуязвимым для атак противника, но только на определенное время. Для тех, кто использует его, эффект, в принципе, одинаков, но есть и некоторые нюансы. Боец получает поле неуязвимости, маг — зону отражения, которая остановит вражеские атаки, священник начинает мерцать, как бы исчезая из этой реальности, а затем возвращается в нее обратно. Однако на деле все едино — вы временно становитесь неуязвимы для врага.

**THE DARK SERVANT!!!** — Темный Вассал (изображение на артефакте рогатого монстра Мавлотавра, с молотом в лапе). Когда вы используете его, появляется чудище размером побольше вашего героя и начинает защищать своего повелителя секунд 30, после чего благополучно исчезает. Будьте очень осторожны, Мавлотавр крайне силен, но косоват. Если враги окружили вас со всех сторон, он будет лупить своим молотом без разбора. При этом одного удара хватит для того, чтобы вам пришлось начать игру на данном уровне заново.

**THE PORKE LATOR!!!** — изображение на артефакте безобидной свинки. Это, без сомнения, самая ужасная ваша способность в игре. Если в «Heretic», используя «Яйцо», можно было расстрелять врагов, превращая их при этом в цыплят, в «Нехеп» авторы пошли дальше. Теперь вы превращаете самых ужасных и беспощадных, гигантских размеров чудовищ в потешных свинок,

которые резвятся у ваших ног и хрюкают, весело помахивая хвостиками. При этом лучше все-таки добить неверных, так как превращение это временное, и спустя секунд 30 свинки вновь обретут свое истинное лицо...

О том, как выбирать предметы из **INVENTORY** и использовать их, было рассказано выше.

## ВРАГИ

Мир «Hexen» населен громадным количеством разнообразных бегающих и летающих существ, исключительно злобных и сильных. Все, с чем вам придется встретиться в лабиринтах крепости, настроено к вам абсолютно враждебно, и помощи ждать не от кого. Поэтому вам не придется ломать голову над вопросом — бить или не бить. Атакуйте все, что движется, не ошибетесь.

**AFRITS** — большие и злобные «кузины» гарголей. (Помните несметные полчища красных птиц в «Heretic»? ). Они нападают всегда внезапно, обстреливая вас приличными порциями огня. Единственное, что вызывает удовольствие от общения с ними, — это громкий плюх, с которым они падают, разбиваясь о землю после ваших точных ударов.

**STALKERS** — водные рептилии с огромными когтями, которые они используют для поимки своей добычи и пожирания ее. Они не могут покинуть воду, поэтому, находясь на земле, вы можете чувствовать себя в относительной безопасности. Однако остерегайтесь, некоторые разновидности сталкеров могут обстрелять вас с приличной дистанции слизнеобразными выстрелами.

**WENDIGO** — этот злобный житель тундры стреляет ледяными осколками, способными причинить вам существенный вред, так как противники, попавшие в его ледяные объятия, превращаются в замерзшие статуи.

**REIVERS** — хотя они сохранили только верхнюю часть своих тел, эти создания-нежити не потеряли атакующих и разрушительных свойств. Они летают по воздуху с гипнотической грацией, но расслабляться и, тем более, любоваться их полетом, не стоит, иначе они обрушат на вас поток разрушительных огненных шаров.

**DEATH WYVERN** — как и **REIVERS**, эти твари — нежить. Их жажда крови живых созданий может сравниться только с ненавистью ко всему, кроме их самих. Виверны смерти — это мощный противник, который должен быть уничтожен немедленно, если не еще быстрее, так как в противном случае они причинят вам массу беспокойства и неприятностей. Эти крылатые драконы быстро перемещаются в пространстве и довольно сильны в атаке.

**DARK BISHOP** — Темный Епископ. Многие из могущественных служителей Церкви (как и в «Heretic») превращены в безмозглых, одержимых только слепой яростью слуг Змеиных Всадников. Их



магические силы по сравнению с предыдущей игрой весьма и весьма увеличились. Теперь они стали чрезвычайно могущественны. Они обстреливают вас порциями огня, которые нацеливаются самостоятельно и следуют за вами. Что касается самих Темных Епископов, они мерцают, временно исчезают в одном месте и тут же появляются в другом и т.д. Короче говоря, это очень опасный противник и в бою один на один, и, особенно, в группе. В последнем случае такой поединок будет для вас настоящим кошмаром.

**HERESIARCH** — они настолько сильнее Епископов, насколько те круче простых людей... Эти богохульные существа контролируют силы, которые способны повергать в ужас целые толпы людей. Хересиархи знают и умело используют различные виды заклинаний, включая такие, как отражающие чары, 2 типа магических атак и вызывающие заклинания (появляются **DARK BISHOP**, чтобы оказать вам дополнительное сопротивление и, одновременно, помочь Хересиарху). Только могущественный воин может одержать победу в таком бою, не понеся при этом серьезных потерь.

**CENTAUR** — кентавры. Названные в честь всем известного мифического героя, эти монстры, в отличие от своего прототипа, не имеют никаких положительных черт. Они жестоки, грубы и достаточно тяжелы для поражения, так как используют в обороне мощные щиты, закрывающие их от ваших атак и отражающие ваши удары. Будьте с ними крайне осторожны. Они служат рядовыми в большинстве легионов Змеиных Всадников.

**SLAUGHTAUR** — эти вожаки кентавров очень похожи на своих подчиненных, но гораздо сильнее и, к тому же, могут стрелять из своих щитов магическим огнем. Наилучшая стратегия борьбы с ними — атака издали, пока они будут делать то же самое.

**ETTIN** — эти жуткие шипастые твари — все, что осталось от когда-то гордых легионеров. Теперь уже нелюди, они сохранили достаточно из своей памяти, для того, чтобы ненавидеть то, кем они были, и даже еще больше ненавидеть вас, потому что вы этим еще являетесь. К счастью, это не очень сильные противники (со схватки с ними, собственно, и начинается сюжет «Hexen»).

**CHAOS SERPENT** — Змеи Хаоса. Если вы помните финальную схватку в «Heretic» (а забыть такое очень сложно), вам, должен быть знаком ужасный Змей, на котором в начале боя восседал Д'Спарил. В «Hexen» эти отвратительные красавцы появляются едва ли не с самого начала. Так что — берегитесь! К счастью, здесь Змеи бегают свободно, не контролируемые никаким более высоким интеллектом. Одна порода Змей Хаоса стреляет в вас огненными вспышками, другой вариант выплевывает ядовитый зеленый газ.

## Враги-лидеры

**ZEDEK** — когда-то вожак и наставник Легиона, сейчас Зедек не более, чем марионетка в руках Змеиных Всадников. Тем не менее он сумел сохранить все свои боевые умения, и уничтожить его будет очень непросто.

**TRADUCTUS** — пройдя за короткие 30 лет путь от монаха до Верховного Патриарха Церкви, жизнь Традуктуса казалась вечно благонамеренной. Однако где-то он потерял верное направление и сбился с «правильного маршрута». Сейчас он встал у вас на пути, чтобы преградить дорогу к Кораксу.

**MENELKIR** — величайший из магов за все предшествующие века, сегодня он настолько силен, что, кажется, нет способа, который бы позволил его уничтожить. Борьба с ним будет, пожалуй, особенно трудной.

**KORAX** — второй Змеиный Всадник.

До него вы уже видели множество различных нечеловеческих обликов, однако наверняка даже ад не рождал большей мерзости, чем Коракс. Одно его присутствие ужасно, а сила такова, что сражение с ним будет самым тяжелым и главным вашим испытанием в «Hexen».

Такова основная информация по новой игре «Hexen», продолжению ставшей очень популярной серии «Heretic».

В заключении еще несколько замечаний.

Одним из безусловных достоинств игры является возможность играть в «Hexen» друг с другом по сети, модему или кабелю. Если у вас есть такая возможность, обязательно попробуйте. Смеем вас уверить — это еще более интересно, чем основной сюжет. В режиме есть несколько возможных вариантов, включая бой друг против друга или возможность совместной игры против общего врага. При этом вы можете сохранить отложенную позицию и воспроизвести ее в дальнейшем для воспроизведения поединка. Настройка модемов, сети и прочего осуществляется в меню **SETUP**. Здесь же вы можете, используя опцию **WARP** (клавиша **F1**), выбрать любую из 30 карт «Hexen» для того, чтобы сыграть простую одиночную партию не с начала, а с любого места (уровня). При этом вы можете просто исследовать лабиринты и решать головоломки, отключив в меню **LEVEL WARP** всех монстров.

Для любителей легкой жизни приведем некоторые основные коды «Hexen». Однако предупреждаем, различных вариантов существует великое множество. Все они действуют в разных версиях программы, начиная от **BETA** и заканчивая неведомой нам **FULL**.

Мы приводим те, которые абсолютно безотказно действуют для версии 1.0, записанной «Raven Software» на CD «Hexen».

Некоторые из нижеприведенных кодов помогут вам, а другие, наоборот, усложнят решение задачи.

**SATAN** — режим всемогущества (**GOD MODE**).

**CLUBMED** — восстановить потерянное здоровье до максимально возможного значения.

**NRA** — в вашем распоряжении все оружие, доступное, естественно, только выбранному герою. (Включая и самое мощное, то, которое в обычной игре необходимо долго собирать по кусочкам.)

**LOCKSMITH** — ключи от всех дверей, запертых на замки.

**INDIANA** — ваш «вещмешок» под завязку забит всеми возможными в игре артефактами в количестве аж по 25 штук каждого!!!

**DELIVERANCE** — превратить всех врагов, находящихся на одном с вами экране, в безобидных хрюкающих свинок.

**BUTCHER** — убить всех монстров, находящихся поблизости от вас.

**MAPSCO** — показать всю карту уровня, на котором вы находитесь.

**SHADOWCASTER** — сменить класс героя.

**WHERE** — на экран выводятся ваши координаты **X**, **Y** и **Z** (абсолютно бесполезный прибабас).

**TICKER** — показывает, с какой скоростью обновляется информация на экране монитора (тоже не слишком полезно).

**MARTEK** — самые слабые твари убиваются вами только с третьего попадания (антикод).

**CONAN** — вы лишаетесь всего найитого в процессе игры оружия, кроме того, которое дается изначально (антикод).

И последнее замечание.

«Hexen» сложна не столько из-за обилия и мощи врагов (те, у кого за плечами «Heretic» и прочие DOOM'образные игры, справятся со всеми, кто-то быстрее и проще, кто-то помедленнее, не в этом суть).

Самое главное отличие новой игры от большинства предшествующих — это чрезвычайно сложная система доступа к новым уровням из-за обилия секретов и головоломок. Даже используя все вышеприведенные коды (включая и ключи), вы вряд ли сможете быстро преодолеть 30 уровней игры и победить в финале Коракса, так как очень много времени все равно уйдет на расшифровку загадок, которыми авторы буквально нашпиговали свою игру.



И последнее. Если вы внимательно читали данное описание, в начале речь шла о трех Змеиных Всадниках. Первого, Д'Спарила, вы уже давно погубили; за второго, Коракса, вы только принимаетесь. Значит ли это, что впереди нас ждет встреча с новым продолжением серии «Heretic»?

Мы просто уверены, что — да...

И этот факт не может не радовать всех любителей жанра 3D Action.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Hexen

**Год:** 1995

**Фирма:** Raven Software

**Размер на CD:** 31 Mb

**Игроков:** 1 или модем, сеть, кабель

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь



# JAGGED ALLIANCE

Жил-был себе в Тихом океане остров Митравира, пока одним прекрасным январским днем 1952 г. на нем не произвели надземный ядерный взрыв. Казалось бы, ужасное событие, но нет худа без добра, часть деревьев на острове мутировала, и их смола, как выяснили ученые, может служить для создания лекарства, которое поможет многим больным детям во всем мире. Фармакологические компании готовы платить за смолу огромные деньги, так как деревья, о которых идет речь, уникальны и растут только на Митравире. Тут-то один из ассистентов, Лукас Сантино, смекнул, насколько все это выгодно и, наняв большое количество солдат, практически полностью завладел островом. Отчаявшийся ученый Джек и его дочь Бренда, обратились за помощью в профсоюз наемников, где им порекомендовали опытного полевого командира, способного организовать достойное сопротивление подлому Сантино. Нетрудно догадаться, что речь шла именно о вас.

А вот сможете ли вы оправдать их надежды, покажет время...

## ШТАБ

В начале игры вам предлагается следующее меню:

**START NEW GAME** — начало абсолютно новой игры. При этом вы должны будете определиться с уровнем сложности:

— **EASIER** — самый легкий;

— **NORMAL** — нормальный вариант игры;

— **HARDER** — самый сложный уровень, только для профессионалов;

**CONTINUE GAME** — продолжение начатой ранее игры;

**EXIT TO DOS** — для пацифистов, выход в DOS.

И при выборе новой, и при восстановлении старой игры вы попадаете в одно и то же место — в ваш главный штаб руководства ведением боевых действий. Находясь в нем, вы имеете возможность совершать следующие манипуляции:

**CONTACT A.I.M.** — связь с профсоюзом наемников (ноутбук на столе);

**OVERVIEW TEAM** — получить общий доклад о вашей команде наемников и о текущих доходах/расходах (заколоченное окно);

**SAVE GAME** — записать игру, т.е. состояние ваших дел на текущий день, в один из 10 возможных слотов (верхняя часть висящего на стене календаря с картинкой);

**RESTORE GAME** — восстановить ранее записанную игру (нижняя часть календаря);

**CONTROL PANEL** — настройка системных параметров (шкафчик левее окна, над кроватью);

**SLEEP** — заснуть и ждать следующего дня (железная кровать);

**LEAVE** — покинуть штаб и вернуться в начальное меню (открывающаяся деревянная дверь).

## ПРОФСОЮЗ НАЕМНИКОВ

Экран ноутбука состоит из 2 основных частей: левая, большая часть — окно предлагаемого наемника (**A.I.M.**), и правая, меньшая — окно вашей команды (**TEAM**).

Окно отряда состоит из 8 квадратиков, в которых можно видеть как уже имеющихся наемников (светлые фотографии и имена под ними), так и только что нанятых (затемненные фотографии). Внизу этого окна вы видите имеющиеся наличные деньги (**FUNDS**). Если их не хватает на оплату вертолета, доставляющего наемников на остров, то вы получите об этом сообщение и, конечно, не сможете никого нанять.

В окне предлагаемого наемника присутствуют его фотография, имя и характеристика с личными показателями в таких важнейших для выживания категориях, как:

**SALARY** — запрашиваемая зарплата (не в месяц, а за один день);

**HEALTH** — здоровье. Чем ближе цифра к 100, тем крепче данный наемник и, следовательно, больше ранений переживет, оставаясь на ногах;

**AGILITY** — подвижность. Чем больше этот показатель, тем дальше он может передвигаться во время боя и, также, больше выстрелов сможет произвести по врагу;

**DEXTERITY** — ловкость. Характеризует способность наемника бесшумно и незаметно подкрадываться к врагу;

**WISDOM** — сообразительность, ум. Хотя ваши наемники не должны быть докторами наук, наличие ума немаловажно и для них. Например, солдат с большим показателем **WISDOM** перейдет опасную реку по мосту, а не вброд, или заметит мину до того, как на нее наступит;

**MEDICAL** — медицинское образование. Немаловажный показатель. Чем он больше, тем быстрее наемник лечит как свои раны, так и раны своих братьев по оружию;

**EXPLOSIVES** — обращение со взрывчатыми материалами. Показатель, близкий к 100, гарантирует безопасное разминирование бомб-ловушек, мин и невзорвавшихся боеприпасов;

**MECHANICAL** — способность к механике. Чем лучше эти умения, тем больше предметов может починить данный наемник, тем вероятней открывание им дверей с помощью отмычек. К тому же он лучше модифицирует имеющееся оружие и собирает различные взрывные устройства;

**MRKSMNSHIP** — меткость. Сами понимаете, важность этого показателя трудно переоценить. Без стабильного попадания во вражеских солдат невозможно выжить в смертоносных джунглях;

**EXP. CLASS** — класс наемника. Чем больше солдат воевал, тем выше его класс. Этот показатель также сильно влияет на остальные способности — не увеличивая их численно, он оказывает на них качественное воздействие. При присвоении наемнику очередного класса, автоматически повышается его зарплата.

Все вышеперечисленные показатели установлены не раз и навсегда. По мере участия в боях, наемник может как увеличить те или иные параметры (например, меткость при удачной стрельбе), так и уменьшить их (здоровье при тяжелых ранениях).

Текстовая информация под фотографией — это биография данного солдата. Нажав кнопку **GEAR** (принадлежности), вы сможете увидеть все предметы, имеющиеся у наемника. При этом кнопка **GEAR** приобретает вид **BIO** (биография), — это позволяет вернуться к чтению биографии, а **BIO** опять станет **GEAR** (принцип триггера).

Для перебора всех имеющихся наемников используются 2 стрелки влево и вправо, расположенные внизу экрана. Нажимая на них, вы можете просмотреть кандидатуры в прямом и обратном порядке.

Когда кто-то из предлагаемых бойцов наконец вам понравится, нажмите на его фотографию (**HIRE**/нанять). Если солдат решил работать с вами, появляется надпись: **ON ASSIGNMENT**/нанят (если такая надпись есть на наемнике, которого у вас в команде нет, это значит что он занят какой-то другой работой). Кроме этого в окне команды появляется затемненная фотография. При необходимости вы можете отказаться от найма, нажав на нее (**REMOVE**/удалить).

Если вы получили отказ, наемник скажет, почему он не хочет на вас работать. Обычно причиной является ваш недостаточный опыт или внутренние трения, при которых один наемник почему-то невзлюбил другого. Необязательно нанимать всех восьмерых возможных кандидатов, можно обойтись и меньшим количеством из тех, кто вам особенно понравился.

Нажатие на кнопку **INFO** дает справочную информацию о вашей команде. Она по многим параметрам похожа на информацию, получаемую вами в «Общем докладе» (см. ниже).

Кнопка **EXIT**/выход служит для прекращения связи с профсоюзом. Если вы кого-то наняли, у вас попросят подтверждения оплаты вертолета. Стоимость зависит только от уровня сложности, а не от количества нанятых людей. Для экономии денег можно порекомендовать вам производить найм партиями по несколько человек сразу, а не по одному.

## ОБЩИЙ ДОКЛАД

Данное сообщение состоит из 3 частей.

Сведения о каждом наемнике в вашей команде — **CURRENT TEAM**. Под этим названием вы можете видеть фотографии с именами всех имеющихся у вас людей. Под каждым портретом — 4 нижеследующих характеристики:

**SAL** — зарплата в день;

**HEA** — здоровье;

**LVL** — класс наемника;

**KILLS** — количество убитых данным бойцом вражеских солдат. Если этот показатель близок к нулю, то, может быть, пришло время с этим наемником расстаться.

Сведения о ваших успехах на текущий день — **DAY**. К ним относятся следующие показатели:

**DIFFICULTY** — выбранный вами уровень сложности;

**SECTOR WON** — количество взятых вами вражеских секторов;

**SECTOR LOST** — количество секторов, отбитых у вас врагом;

**SECTOR OWNED** — текущее количество секторов, находящихся под вашим непосредственным контролем;

**LAST SECTOR GAINED** — номер последнего взятого вами сектора;

**FACTORY CAPACITY** — количество деревьев, которые ваши фабрики могут обработать за день;

**TOTAL TREES OWNED** — общее количество имеющихся в вашем распоряжении деревьев.

Сведения о ваших доходах/расходах (**EXPENSES/REVENUE**):

**EXPENSES** — расходы в день. Их общая сумма (**TOTAL**) складывается из следующих показателей:

— **GUARDS** — зарплата, выплачиваемая охранникам;

— **TAPPERS** — зарплата рабочим, обрабатывающим деревья;

— **TEAM** — суммарная зарплата всех наемников в команде;

**REVENUE** — доходы. Их основная и единственная статья:

- **TREES** — выручка, принесенная от обработки деревьев;
- FUNDS** — имеющиеся у вас в наличии деньги.

## СИСТЕМНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Шкафчик, представляющий собой окно игровых настроек, наполнен переключателями, каждый из которых имеет 2 положения: налево — выключено, и направо — включено. Нажимая эти переключатели, вы таким образом устанавливаете значения следующих позиций:

**SOUND FX** — звуковые эффекты;

**MUSIC** — музыка;

**SHADOWS** — тени;

**SUBTITLES** — субтитры;

**ITEM INFO** — информация о предметах;

**SHOW PATHS** — обозначение пути наемника;

**FAST ANIMS** — быстрая анимация (быстрое движение наемников);

**STEP SOUNDS** — звуки шагов;

**SAFETY MOVE** — безопасное перемещение (наемник начинает движение только при двойном нажатии левой кнопки мыши).

## ПОДГОТОВКА К ВОЙНЕ

После того как вы нажали в штабе на позицию **SLEEP**/спать, наемники отправятся отдыхать от перипетий сражений предыдущего дня, а вам предстоит подготовить все необходимое для дальнейшего продолжения операции. Вы увидите картину восхода в джунглях, номер текущего дня и сумму имеющихся наличных денег. Ваш наниматель Джек или его дочь сообщат о задании на данный день (об этом подробнее позже). После этого появится экран подготовки, состоящий из 4 частей. Когда все будет готово, нажатием **ОК** и подтверждением отправки команды (также **ОК**), вы будете переправлены на боевое дежурство. Но прежде расскажем подробнее о каждой из частей экрана подготовки.

1) Карта острова, разбитая на 60 стратегических секторов. Чтобы выбрать нужный сектор, надо просто нажать на его изображение. Если сектор ваш (светлый), то это возможно, если вражеский (темный) — ничего не получится. Номер текущего сектора вы можете видеть в графе с названием **SECTOR**.

2) Окно команды **TEAM**. Оно имеет соответствующую белую позицию, нажатие на которую позволяет вам поместить своих

наемников в нужный сектор. Нажатие левой кнопкой мыши — послать команду в нужный район, нажатие правой кнопки — отозвать обратно. Графа с цифрой и знаком \$ сообщает вам о текущей суммарной зарплате, которую вы должны заплатить своим солдатам за день.

3) Окно охранников и рабочих **GUARDS/TAPPERS**. В левом нижнем углу вы видите цифры в следующей формуле: **X/Y**, где **X** — количество нанятых вами аборигенов (это охранники и рабочие вместе взятые) и **Y** — количество местных жителей, желающих работать на вас. Как вы понимаете, иногда может и не хватить свободных людей. В этом случае попробуйте разместить имеющихся более экономно. Графа **COST** показывает суммарную зарплату всех охранников и рабочих. Цифры правее позиций **GUARD** и **TAPPERS** обозначают, соответственно, количество уже имеющихся охранников и рабочих.

Нажатие на синюю позицию **GUARD** переводит вас в режим размещения охранников в сектора, требующие защиты (граничащие с империей Сантино). В один сектор можно поместить от 1 до 8 охранников. Нажатие на желтую позицию **TAPPERS** позволяет послать имеющихся рабочих на обработку доступных деревьев, обозначенных зелеными квадратами в секторах. Черными квадратами показаны еще недоступные для обработки деревья.

Размещение охранников и рабочих осуществляется также левой и правой кнопками мыши, но одним нажатием вы посылаете или отзывате только одного человека.

4) Окно справочной информации о деревьях **TREE**. Нажатие на зеленую позицию с таким названием дает вам справочную информацию о всех 4 перерабатывающих заводах и о количестве обрабатываемых деревьев. Графа **REVENUE** сообщает о вашем текущем доходе от продажи продуктов переработки.

Помимо всего, перечисленного выше, на этом экране существуют еще 3 дополнительных окна.

1) Окно снаряжения наемников. Попастъ в него можно нажатием на позицию с цифрой зарплаты в окне команды **TEAM**. Экран снаряжения содержит 8 мест для портретов с именами людей вашего отряда и 8 позиций приказа над каждой фотографией. Помимо этого, вы видите сводную таблицу личных характеристик наемников. Хотя названия характеристик сокращены (**SAL** — **SALARY**, зарплата), разобратъся с ними будет нетрудно (см. главу «Профсоюз наемников»). Кнопка **OK** служит для возврата обратно в окно подготовки команды, а 4 дополнительные графы дают вам финансовую справку об отряде:

**MIN COST** — минимальная стоимость содержания команды;

**MAX COST** — максимальная стоимость;

**ACT COST** — текущая стоимость содержания;

**PROJ. BAL.** — планируемый остаток денег при окончании дня.

Нажатие на портрет одного из имеющихся наемников дает возможность заняться непосредственно его снаряжением. При этом вы попадаете в дополнительное окно. Оно состоит из следующих элементов:

— изображение человеческой фигуры с позициями для размещения предметов (находится слева). Цифра с процентом на груди фигуры показывает степень защищенности наемника бронежилетом и/или каской;

— склад имеющихся предметов. Одновременно доступны 4 позиции (находится справа). Нажимая на находящиеся правее окна склада стрелки вверх и вниз, вы сможете перебирать все имеющиеся в нем предметы. Кнопка [%] при нажатии превращается в [#] и наоборот. Это переключает систему размещения предметов. В варианте [%] все однотипные предметы объединяются в одну позицию (цифра показывает их количество), а в случае [#] каждый предмет занимает одну позицию;

— фотография наемника и стрелки вправо/влево рядом с ней. Стрелки служат для быстрого перебора всех имеющихся в вашем распоряжении солдат, а нажатие на фотографию возвращает обратно в окно снаряжения.

Взять предмет со склада вы можете нажатием на него левой кнопкой мыши (при этом курсор приобретает вид этого предмета). Также нажатием левой кнопки он помещается на свою позицию. Сдача предметов наемника на склад осуществляется идентичным образом. С помощью правой кнопки вы можете получить справочную информацию о предмете, на который нажмете. Главная характеристика — цифра с процентом. Она показывает качество данного предмета.

Понятно, что в руки надо класть оружие, на голову одевать каску, на тело бронежилет и т.п. Если вы попытаетесь сделать что-либо наоборот (допустим, надеть пистолет на голову), это никак не получится, и вы услышите соответствующий звуковой сигнал. Следует отметить, что жилет (**POCKET VEST**) при одевании его на человека дает дополнительные места для предметов (от 2 до 5).

Нажав на позицию приказа, имеющуюся над каждой фотографией, вы можете отдать соответствующему наемнику одну из нижеследующих команд:

**ON DUTY** — стоит по умолчанию, наемник уходит в бой;

**REST** — отдохнуть и подлечить небольшие ранения. При этом вы должны выплачивать данному наемнику только половину зарплаты;

**TRAIN** — отправить на тренировку по следующим параметрам:



- **PHISYCAL** — физическая тренировка (здоровье, ловкость);
- **MEDICAL** — обучение медицинским навыкам;
- **EXPLOSIVES** — правильное обращение со взрывчатыми веществами;
- **MECHANICAL** — повышение знаний о механике (починка предметов, открывание дверей и т.п.);
- **MRKSMNSHIP** — тренировка меткости стрельбы;

**DOCTOR** — наемник становится доктором для более быстрого лечения раненых товарищей (конечно, он не воюет в этот день). Обязательно наличие аптечки (**FIRST AID KIT** или **MEDICAL KIT**) в правой руке;

**PATIENT** — лечь в больницу (только при наличии доктора) для лечения серьезных ранений. Зарплата при этом также уменьшается в 2 раза;

**REPAIR** — починить предметы (должны находиться в левой руке и/или в жилете. К концу дня будут восстановлены только те предметы, на починку которых хватит мастерства механика). Обязательно наличие в правой руке инструментов (**TOOL KIT**);

**FIRE** — уволить данного наемника. У вас спросят подтверждение, так как уволенные люди почти никогда вновь не возвращаются к вам на службу.

2) Окно установки зарплаты охранникам и рабочим **SALARY**. Нажатие на позицию с таким названием дает возможность увеличить оклады местным жителям, работающим на вас. При этом позиция загорается белым цветом, а цифра, обозначающая ставку, становится красной. Нажимая правую кнопку мыши, вы увеличиваете текущее значение на 1. Нажатие левой завершает эту операцию, но перед этим у вас спросят подтверждения (**OK** — выполнить, **NO** — отказаться), так как уменьшить снова зарплату вы уже никогда не сможете. Такие финансовые жертвы окупаются приростом желающих работать на вас людей, что весьма кстати при нехватке охранников и рабочих.

3) Окно финансов **PROJ. BAL.** Нажатие на эту позицию дает вам полный финансовый отчет по следующим позициям:

**REVENUE** — доходы:

- **PER TREE** — доход с одного дерева (в процессе игры цена за смолу с деревьев меняется);
- **TOTAL** (слева) — доход со всех обрабатываемых деревьев;

**EXPENSIVE** — расходы:

- **TEAM** — стоимость содержания вашей команды наемников;
- **TAPPERS** — суммарная зарплата рабочих;

- **GUARD** — сумма зарплаты всем охранникам;
- **TOTAL** (в центре) — общая сумма расходов на команду, рабочих и охранников вместе;
- SUMMARY** — суммарные данные:
  - **DAY** — порядковый номер текущего дня;
  - **CURR. BAL.** — сумма имеющихся на данный момент денег;
  - **PROJ. BAL.** — планируемое количество денег по окончании текущего дня;
  - **NET. DIFF.** — очень важная цифра, показывающая, что у вас получается в результате (доход или убытки, если цифра красная и со знаком минус).

Нажатие на позицию **ОК** возвращает вас обратно на экран подготовки.

## ВОЙНА

Закончив подготовку, в начале боевых действий ваш отряд высаживается на выбранный в экране подготовки сектор острова. Появившийся при этом боевой экран служит для управления наемниками в ходе операции. Он состоит из 2 основных частей: боевое окно и 6 дополнительных позиций. Так как боевой экран и есть собственно вся основная игра, опишем его как можно подробнее.

### Боевое окно

Экран также состоит из 2 основных частей: окно участка местности и 8 мест под фотографии имеющихся наемников (с их именами и боевыми характеристиками). В окне участка местности вы можете видеть своих и чужих людей, деревья, дома, мосты, реки и т.п. Так как сектор значительно больше, чем это окно, для перемещения на другие участки местности просто подведите курсор к нужному краю экрана, и окно начнет двигаться в заданном направлении (скроллинг). Принадлежность того или иного человека легко определить по его цвету:

- красный — вражеский солдат;
- синий — ваш охранник;
- желтый — рабочий, обрабатывающий деревья;
- зеленый — ваш наемник;
- белый — наемник, которым вы управляете в данный момент.

Чтобы выбрать нужного солдата, необходимо просто нажать на него непосредственно на местности или щелкнуть на его

фотографию (ее окантовка должна загореться желтым цветом). Сбоку от фотографии находятся боевые характеристики наемника:

- красная полоса — здоровье;
- синяя полоса — самочувствие (жара на острове кошмарная и не привыкшие к ней бойцы могут даже упасть в обморок, когда эта полоса сократится до нуля);
- розовая полоса — обозначает количество возможных ходов наемника (в бою), которое напрямую зависит от самочувствия.

Теперь о том, как управлять выбранным наемником. Конечно, первым действием является передвижение. Вся местность разделена на множество невидимых квадратов, каждый из которых может занять только один человек. Нажмите на тот участок местности (квадрат), куда вы хотите перейти текущим наемником. При этом вы увидите проектируемый путь (пунктирная линия с красным квадратом в конце). Если вы находитесь в своем секторе, то второе нажатие левой кнопки мыши приведет к перемещению наемника в точку назначения. Если же вы перешли во вражеский сектор, то солдат пройдет только тот участок пути, который ему позволяют его ходы (цифра на фотографии или розовая полоса). Чтобы точнее определять расстояние, смотрите на цифру в белом квадрате на конце выбранного пути (появляется при подведении курсора к нужному участку местности, вообще без нажатия на него мышкой). Стоит отметить, что каждый квадрат местности имеет свою проходимость (от 1 до 4 ходов, по рекам 8). Помимо обычного передвижения, также имеется одна полезная особенность, действующая только в своем секторе — движение всех ваших наемников в одну точку. Это осуществляется следующим образом:

- нажимаете на нужном квадрате левую кнопку мыши и удерживаете ее;
- нажимаете правую (загорится слово **ALL**);
- отпускаете сначала правую, а потом левую кнопки. Готово, дружный топот сообщит вам о том, что все наемники поняли приказ и идут в выбранную вами точку.

Второе действие — применение предмета, лежащего в правой руке наемника. Оно выполняется в такой последовательности:

- нажимаете правую кнопку мышки. При этом курсор приобретает вид белого круга (если предмет невозможно использовать, курсор имеет вид восклицательного знака, и дальнейшие действия невозможны);
- нажимаете таким курсором на выбранную цель. Курсор становится красным квадратом;
- нажатием правой кнопки настраиваете меткость (меняется цифра внутри квадрата). Если у вашего наемника в руке оружие,

то это — меткость стрельбы, граната любого вида — меткость броска, мина или бомба — аккуратность установки. Чем больше цифра, тем точнее действие (красная цифра — максимальное значение);

— нажатие левой кнопки — выполнить действие.

Отказаться от выполнения можно, нажав клавишу **ESC** на клавиатуре. (Например, если вы случайно прицелились в своего, а это допускается!) Все действия имеют определенную стоимость в ходах — одни больше, другие меньше. Если желаемое действие совершить в данный момент невозможно, то вы получите об этом соответствующее сообщение.

Если вы захотите применить нож, аптечку, лом, отмычки или миноискатель, вышеописанная последовательность несколько отличается: курсор имеет, соответственно, вид ножа, лома, красного креста, отмычек или миноискателя. И второе отличие — это отсутствие стадии настройки меткости. Вы сразу можете выполнить нужное действие.

Кстати об аптечках. Во время боевых действий стреляете не только вы, враги также не остаются в долгу. Когда в вашего наемника попадает пуля, его здоровье уменьшается на определенную величину (в красной полосе, обозначающей здоровье, появляется желтая составляющая). Если не перевязать раненого, его здоровье будет с течением времени ухудшаться (при сильных ранениях вплоть до летального исхода). Когда вы приказываете одному из наемников перевязать другого, не ждите мгновенной реакции — врачевание занимает много времени (на фотографиях врача и пациента появляется красный крест).

Очень частое действие — открывание дверей. Оно осуществляется двойным нажатием левой кнопки на нужную вам дверь, и если наемник имеет возможность дверь открыть, она откроется. Во многих случаях, прежде чем идти дальше, понадобятся ключ или отмычки, чтобы открыть закрытый замок.

Каждый ваш наемник обладает интересной и очень полезной возможностью — способностью приседать. Делается это таким образом:

- нажимаете на нужного человека левой кнопкой мыши;
- нажимаете правую кнопку (никуда не двигая курсор);
- опять нажимаете левую кнопку. В результате ваш боец приседает.

«Стоимость» приседания — всего 2 хода, а полезность трудно переоценить. В сидящего человека гораздо труднее попасть, а если он сидит за кустом или деревом, то это уже работа только для снайпера.

И наконец, о предметах. В каждом секторе обычно что-то лежит. Из убитых врагов также вываливаются разнообразные вещи. Вы можете сначала посмотреть, чтобы определить, какую ценность для вас представляет этот предмет. Это осуществляется удерживанием клавиши **CTRL** на клавиатуре и нажатием правой кнопки мыши (курсор имеет вид красной кисти руки). При выполнении этого действия изображение предмета увеличивается, и вы можете без труда понять, что же это такое. Чтобы подобрать понравившуюся вещь, также удерживайте **CTRL** на клавиатуре и нажимайте левую кнопку мыши (курсор также должен иметь вид красной кисти руки). Наемник, находящийся в своем секторе, тут же пойдет и возьмет предмет, а на чужой территории он сделает это только при наличии достаточного количества ходов. При взятии предмета появляется экран снаряжения солдата. Он очень похож на экран склада, описанный выше в главе «Подготовка к войне». Такой же экран появляется при нажатии кнопки **I** на клавиатуре или дополнительной позиции **INV** (см. следующую главу).

При нажатии правой кнопкой на фотографию наемника вы можете увидеть текущее время (на часах) и установить 3 дополнительных параметра:

**MAX AIM** — максимальная меткость (по умолчанию появляется минимальное значение);

**RSV PTS** — предупреждать о прохождении линии последнего выстрела (при передвижении тратятся ходы, и когда следующий ход делает невозможным выстрел, вы получите сообщение **RE-SERVE WARNING**);

**MUTE** — соблюдать молчание (все свои действия ваш наемник обычно сопровождает комментариями, а это может выдать его месторасположение врагу).

J

## Дополнительные позиции

В верхней части боевого экрана расположена полоска, в которой находятся 6 дополнительных позиций. Слева от них — окно с цифрой, показывающей номер сектора, в котором вы находитесь. Правее размещена шкала времени (желтого цвета). По ходу выполнения задания она уменьшается, и когда ее значение достигает нуля, день заканчивается, а ваша команда возвращается на базу. Теперь подробнее о каждой позиции.

**DONE** — завершить текущий тур (на клавиатуре кнопка **D**). Действует только в режиме сражения за вражеский сектор. Когда вы ходите и постреляете всеми своими наемниками, нажав на эту позицию, ход передается противнику. После того как он завершит все свои действия, ваши солдаты опять могут ходить (если вы защищаете свой сектор и в нем есть охранники, надо подождать и их ход). Когда все враги будут уничтожены, сектор станет вашим, а эта позиция станет нерабочей (заштрихуется).

**TRAV** — перемещаться из сектора в сектор (кнопка **T** на клавиатуре). Появляется меню выбора направления:

- **NORTH** — на север, наверх;
- **SOUTH** — на юг, вниз;
- **WEST** — на запад, налево;
- **EAST** — на восток, направо.

Нажав на нужную позицию, вы осуществите переход, но сработает это только в том случае, если все ваши наемники будут находиться у соответствующего края экрана. Эту операцию можно осуществить и с помощью мышки:

- нажмите левую кнопку и удерживайте ее;
- двиньте саму мышку в нужном направлении (курсор приобретет вид стрелки нужного направления);
- отпустите левую кнопку. Экран погаснет, и ваша команда перейдет в соседний сектор.

**INV** — экран снаряжения наемника (кнопка **I** на клавиатуре). Здесь вы можете поднять предмет, лежащий на земле под наемником (позиция под ногами). Также вы имеете возможность передать предмет другому солдату. Для этого необходимо:

- взять предмет, нажав на него левой кнопкой мыши (курсор при этом примет вид предмета);
- нажать на фотографию наемника, которому вы хотите передать данный предмет (фотография должна быть светлой, а не заштрихованной. Это возможно, только когда обменивающиеся наемники стоят рядом). Появится экран снаряжения выбранного наемника;
- положить предмет на свободную позицию.

**MAP** — карта острова. Ее основное назначение — динамическое перемещение ваших охранников из одного сектора в другой. Для этого правой кнопкой забирайте охранников из сектора, где они находятся (синие квадратики), а левой кнопкой помещайте их в свой сектор (светлые). Во вражеские сектора доступ охранникам невозможен. Перемещение происходит не сразу, а через некоторое время.

Эта возможность очень нужна для поддержки секторов, подвергшихся нападению врага и понесших при этом потери среди охранников. Также это крайне полезно при взятии вражеского сектора и укрепления его за вами.

Следующая справочная информация поможет вам точнее ориентироваться с операциями перемещения:

- **STATIONARY GUARDS** — количество охранников на боевом дежурстве;

- **TRANSIT GUARD** — количество охранников, совершающих переход между секторами;
- **TOTAL GUARDS** — общее число охранников;
- **AWAITING DEST** — ожидаемое ближайшее количество прибывающих охранников;
- **FROM SECTOR** — сектор, откуда они ушли;
- **MIN. TRAV. HRS.** — минимальное время их перехода.

Необязательно в один момент времени посылать охрану только из одного сектора в другой. Можно также, например, взять по несколько человек из разных секторов и послать их в нужный или нужные сектора.

**OPT** — почти полностью идентично окну системных параметров, описанному в главе «Штаб». Имеется 3 дополнительных позиции:

- **QUICK SAVE** — быстрая запись (возможна только в своем секторе). Теперь при запуске игры вы сможете сразу попасть в то место, где записались, но если вы откажетесь от восстановления, запись потеряется;
- **QUICK RESTORE** — быстрое восстановление, возможно везде. Пригодится, например, при неудачной попытке взять вражеский сектор;
- **CONTINUE GAME** — вернуться в боевой экран.

**ABORT** — прервет неудачный день. При этом у вас имеется возможность переиграть его (**RESTART**) или вернуться обратно в штаб, но день при этом останется прежним.



## НАУКА ПОБЕЖДАТЬ

Эта игра очень сложна. С самого начала вас преследуют разнообразнейшие неприятности — финансовые затруднения, нехватка боеприпасов, трения между наемниками, многочисленные ранения и т.п. «мелкие неприятности».

Может быть, несколько советов помогут вам в дальнейшем:

- не залезайте в реки, они кишат ядовитыми змеями, которые могут и ранить наемника, и убить его. Если поплавать уж очень необходимо, дайте наемнику нож, тогда он имеет шанс убить напавшую на него змею;
- не ленитесь приседать и побольше оставляйте запасных ходов. Когда их имеется достаточное количество, наемник имеет шанс перехватить приближающегося врага (**INTERRUPT**) и открыть по нему огонь;
- посмотреть на всех видимых врагов позволяет нажатие кнопки **ENTER** на клавиатуре;

— чтобы сориентироваться в том, с каким врагом вы имеете дело, подведите к нему курсор и по появившейся надписи можете определить его силу;

**STRENGTH** — очень сильный и хорошо защищенный солдат (возможно наличие бронежилета);

**HEALTH** — хорошее здоровье;

**POOR** — плохое здоровье (после предыдущих ранений);

**WOUNDED** — только что раненый солдат. Из его ран вытекает кровь, и с течением времени здоровье будет продолжать ухудшаться;

**CRITICAL** — критическое состояние. Солдат изрешечен пулями, и еще 1–2 попадания окончательно его добьют (даже если его не трогать, он скоро умрет без посторонней помощи);

**DYING** — умирающий солдат;

— если дверь дома не открывается ни ключом, ни отмычками, ее можно подорвать гранатой или взрывчаткой. Имейте в виду, что железные двери можно взорвать только при помощи пластиковой взрывчатки (**LIVE PLASTIC**);

— некоторые участки местности заминированы, правда узнать об этом можно, лишь подорвавшись на них. Использование миноискателя делает мины видимыми (синие флажки);

— в секторах вы можете найти ящики. В них лежат разнообразные полезные и бесполезные предметы. Некоторые ящики можно открыть только при помощи лома. Также встречаются и заминированные ящики. Их открытие, во избежание бессмысленных жертв, лучше доверить людям, разбирающимся в этом;

— время от времени, по мере передвижения по сектору, ваши люди находят загадочные устройства (синие флажки). Их лучше не трогать, так как нажатие обычно приводит к взрыву;

— при помощи клавиш **PGUP** и **PGDOWN** вы можете включить масштабную карту сектора (вы видите его целиком). Она позволит вам проще осуществлять перемещение наемников и облегчит нахождение предметов (мигающие точки). На этой же карте, нажав клавишу **TAB**, вы сможете увидеть еще неисследованные части сектора, куда не ступала нога наемника (черные участки), и послав кого-нибудь на разведку, там можно что-нибудь и найти;

— когда день близится к концу, а воевать уже не хочется, для того, чтобы не ждать окончания дня в реальном времени, можно время ускорить. Осуществляется это нажатием клавиши **C** на клавиатуре. Поступающие вам сообщения, а также нажатие любой клавиши или кнопки мыши, прерывают режим ускорения;

— когда оружие лежит в правой руке, в окне снаряжения наемника вы видите дополнительную позицию, прикрепленную



к позиции, содержащей оружие. В нее можно поместить глушитель или снайперский прицел для совершенствования данного оружия;

— опытный механик может вообще модифицировать оружие. Для этого поместите кусок стали (**CHUNK OF STEEL**) в дополнительную позицию под оружием (нельзя усовершенствовать только револьвер **.38**);

— также возможно усилить крепость бронежилетов и касок, положив их в правую руку и прикрепив к ним специальный состав (**COMPAUND 17**);

— для того чтобы взрывчатка взрывалась (**EXPLOSIVE** или **C4**), прикрепите к ней детонатор (**DETONATOR**);

— можно соорудить страшное оружие партизан — «Молотов-коктейль». Для этого последовательно соедините бутылку, тряпку, масло и бензин (**JAR + RAG + OIL + GASOLINE**). По силе взрыва этот «коктейль» не уступает гранате.

## КРАТКИЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПЛАН

Прежде всего решите, что вам нужно — качество или количество. Вы можете нанять пару дорогих и сильных наемников или много дешевых и слабых. Каждый вариант имеет свои достоинства и недостатки. Но дорогие наемники предпочтительнее. Можно посоветовать вам взять в первую очередь наемника по имени **IVAN**, так как он говорит по-русски, и это значительно облегчит вам привыкание к игре.

Теперь предлагаем следующую приблизительную стратегию войны:

1) Необходимо найти микроочиститель для запуска первой фабрики (**MICROPURIFIER**). Он выпадет из убитого врага, находящегося в соседних с начальным секторах (59, 49 или 50). В случае успеха вы получите премию 1 тыс. долларов;

2) Сантино отравляет реку, из которой ведется забор воды для фабрики и для ваших людей. Необходимо захватить реку (сектора 29, 30, 39, 40, 49 и 50);

3) Расширение ваших владений ведет к превышению возможностей первой фабрики. Пора брать вторую (сектор 27). Если повезет, вы возьмете ее целой и невредимой, но если враги успеют ее взорвать — тоже не беда, ваши люди починят ее через 2 дня. Учтите, чтобы вы могли управлять сектором, он должен иметь **СУХОПУТНУЮ** границу с одним из других ваших секторов (ориентируйтесь по карте);

4) Бренда просит вернуть свою лабораторию в секторе 28. Когда вы этого добьетесь, вас ждет премия в 5 тыс. долларов;

5) Ваши владения по-прежнему увеличиваются, и это требует новых охранников и рабочих. Во избежание ненужных финан-

J

совых потерь захватите деревню местных жителей (сектор 16) и кладбище их предков (сектор 6). Успех этого предприятия гарантирует вам достаточное количество добровольцев до конца игры;

6) Когда среди деревьев начнется болезнь, надо быть к готовым к их лечению. Для этого заранее соберите экзотические цветы в секторе 8;

7) Расширяйте владения и захватывайте третью (сектор 54) и четвертую фабрику (сектор 31);

8) И, наконец, самое трудное — захват дворца Сантино (сектор 1). Такое ощущение, что все убитые вами до этого враги воскресли и снова пошли в бой. Вы найдете их под каждым кустом, в каждой комнате. Припасите побольше патронов для них. В последней комнате вы найдете самого Лукаса Сантино. Отчаявшись, он решает подорвать всех ваших наемников и при этом гибнет сам. Достаточно просто избежать его ловушек, и перебив всех оставшихся солдат, вы добьетесь полной победы! Благодарность Джека, Бренды и всего человечества не будет иметь границ, в пределах разумного, конечно...

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Jagged Alliance

**Год:** 1995

**Фирма:** Mad Lab

**Размер CD:** 55 Mb

(флоппи-версия — 22 Mb)

**Игроков:** 1

**Управление:** мышь, клавиатура

# JUNGLE BOOK

Игра «Jungle Book» была выпущена фирмой «Virgin Interactive Entertainment» в 1995 г. А вот издание «Книг джунглей» Редьярда Киплинга (1865—1936), по мотивам которых сделана эта невероятно симпатичная игрушка, вышло в свет аж сто лет назад. И уже с тех давних пор книга вошла в сокровищницу детской, и не только детской, литературы. Книги открываются историей о судьбе Маугли, попавшего в волчью стаю и выросшего среди диких зверей индийских джунглей. Здесь он обрел настоящих друзей — черную пантеру Багиру и медведя Балу, опекавших мальчика и обучивших его всем законам джунглей. Появился у Маугли и опасный враг — коварный тигр Шер-Хан, мечтавший расправиться с человеческим детенышем, но получивший от мальчика достойный отпор...

Много в «Книгах джунглей» и других замечательных историй о животных. Но создатели игры «Jungle Book» для сюжета выбрали именно судьбу Маугли, передав полную волнующих приключений атмосферу и воссоздав загадочный мир джунглей. Благодаря великолепной графике и звуку вы с головой погрузитесь в «мир Киплинга», познакомитесь с восхитительными флорой и фауной загадочной и манящей страны...

Теперь пришло время спуститься с небес на землю и поговорить подробно об игровом меню, основных режимах игры и прочем.

Запустив программу и посмотрев заставку, которая в нескольких эпизодах познакомит вас с предысторией событий, вы попадете в основное меню, состоящее из трех пунктов:

**START GAME** — начало игры;

**OPTIONS** — установка основных параметров игры, где:

— **DIFFICULTY** — режим сложности, который состоит из:

**PRACTICE** — облегченный режим игры;

**NORMAL** — средний;

**HARD** — тяжелый;

— **MUSIC IS: ON/OFF** — включение/выключение музыкального сопровождения;

— **SOUND FX ARE: ON/OFF** — включение/выключение звуковых эффектов;

— **CREDITS** — информация о создателях игры;

— **REDEFINE KEYS** — перераспределение клавиш;

— **EXIT** — выход в основное меню;

J

**BARE NECESSITIES** — информация о необходимом количестве собираемых драгоценностей для перехода на следующий уровень в зависимости от режима сложности, а также о количестве драгоценностей для бонус-уровня, который дает дополнительные призы.

Прежде чем вы запустите игру, мы познакомим вас с призами, без которых крайне трудно было бы пробираться по опасным джунглям:

**Драгоценности** — определенное их количество дает возможность перехода на следующий уровень;

**Портрет Маугли** — прибавляет жизнь;

**Сердце** — улучшает уровень здоровья;

**Песочные часы** — увеличивает время, за которое необходимо пройти весь уровень;

**Фрукты** — вознаграждает лишними очками;

**Оружие** — пожалуй, один из самых важных призов. Чем больше у вас видов оружия и боеприпасов, тем легче бороться с главными врагами в конце некоторых уровней. Несмотря на то, что бананов у вас будет бесчисленное множество, без двойных бананов, бумерангов, орехов, а главное — волшебного щита, помогающего отражать нападения врагов, тяжело будет уже на втором уровне.

Немного советов по прохождению уровней вам тоже не помешают. Итак, заглянем в этот загадочный мир, запустив игру и оказавшись на первом из десяти уровней, который называется:

## JUNGLE BY DAY

Даже один день в джунглях останется в памяти на всю жизнь. Ваше приключение начнется при ярком солнечном свете, и с первых же минут вы сможете насладиться великолепной природой. Но не забудьте, что ваше время ограничено!

Прямо перед вами, посередине нижней части экрана, находятся песочные часы, слева от них — оружие с количеством боеприпасов, а справа — компас, помогающий ориентироваться на местности. В левом верхнем углу обозначено количество жизней, в правом — драгоценности (цифра 15 означает максимальное количество драгоценностей, которые собираются в течение одного уровня, именно за это количество вы получите вознаграждение, речь о котором пойдет чуть ниже). Посередине сверху расположен индикатор набираемых вами очков.

С самого начала придется научиться лазать по лианам, раскачиваться на них и перелетать с их помощью над непроходимыми местами, прыгать на доске-качелях, с одной стороны которой лежит камень, и многому другому.

Все ваши враги — достаточно симпатичные представители фауны индийских джунглей. Здесь и обезьяны, которые бросаются камнями, и кабаны, злобно снующие в поисках добычи, и кобры, свисающие с веток, а иногда просто свернувшиеся в клубок, и препротивные скорпионы, и много другой разнообразной живности. Внешность их обманчива, берегитесь и не жалейте «патронов»! С врагами можно расправиться и просто прыгнув на них сверху.

Маленькие хорошенькие слоники с красными флажками — промежуточный финиш. В случае вашей гибели игра начнется с последнего воткнутого в землю флажка.

Продвигайтесь направо, в конце внизу будет пропасть, так что придется подниматься наверх и по лианам перебираться на другой берег, там — опять вниз, где вас будет поджидать огромная пантера Багира. Она — ваша подруга и просто лежит, мирно дожидаясь вас. Вам нужно встать рядом с ней — это и будет конец первого уровня. Однако все еще впереди... Вы не успеете оглянуться, как окажетесь во втором эпизоде.

## THE CREAT TREE

Вам предстоит пролезть по одному огромному дереву. Путь этот нелегкий и, как вы уже, наверное, догадались, лежит только вверх, все выше и выше. Вы познакомитесь с новыми врагами — муравьями, большими ежами, которые бросаются колючками, и целыми роями диких пчел. Пружинки в виде свернутых змеек помогут подпрыгнуть повыше. А самая главная хитрость и «изюминка» этого баобаба, облегчающая задачу, поставленную перед вами — это дупло. Подходя к нему и нажимая **UP** или **DOWN**, вы переезжаете как в лифте на другой этаж, но, чтобы пробраться еще выше, придется спрыгнуть вниз или по лианам проползти вверх, очутиться на другой ветке и воспользоваться новым дуплом. Не забудьте подобрать волшебный щит. В конце, на самой вершине дерева, вам предстоит нелегкая борьба с огромной коброй. Если вы воспользуетесь этим щитом и займете позицию справа, все закончится благополучно, и вы перейдете к приключениям на третьем уровне.

## DAWN PATROL

Эту часть джунглей патрулируют слоны. Они размеренно шествуют слева направо, и если залезть на одного из них, можно добраться прямо до конца уровня без особых опасностей. Только вот драгоценностей вам не видать, как своих ушей, а это говорит о том, что сколько бы вы не стояли около спящей красавицы Багиры, она и лапой не пошевелит, чтобы помочь закончить уровень. Придется все-таки лезть наверх и собирать драгоценные камушки. Вот там-то вы и натолкнетесь на очаровательных красных попуга-

ев, которые изрядно попортят вам нервы. Но собрав наконец добычу, отправляйтесь вниз к пантере, и она сделает так, что вы без дальнейшей борьбы окажетесь на четвертом уровне.

## THE RIVER

Внизу вода, причем очень опасная, так как плавать вас еще не научили, да еще рыбы — не иначе, как летающие пираньи! — пытаются укусить за молодую плоть. Нелегко будет прыгать по тонущим островкам и стоять на зеленой кочке, которая стремительно понесет вас по воде. Неожиданно она может вытащить из воды пасть и цапнуть вас за ногу — не удивляйтесь, это «всего лишь» крокодил. Ловкость, реакция и осторожность, плюс драгоценности, которые есть опять-таки наверху, в лианах — все это приведет вас на пятый уровень.

## BALOO AND THE RIVER

Не забывайте про наши советы, данные выше, и все будет в порядке, тем более, что внизу по реке плавает на спине ваш друг, большой медведь Балу, на которого можно залезть, как на здоровенную лодку. А вот о шестом уровне стоит поговорить поподробнее.

## TREVILLAGE

Вас загнали на деревья, туда, где царствуют обезьяны, где у них есть свои дороги и перекрестки, свои подъемы и спуски. Шалаши из хвороста и дупла деревьев помогут вам передвигаться, но в конце вас ожидает схватка с обезьянами не на жизнь, а на смерть. Поэтому не забудьте собрать все оружие и волшебный щит. Борьба с обезьянами будет долгой и жестокой, для нее потребуется большое количество времени. Когда перед вами появится огромный щит с орнаментом, вам и в голову не придет, что за ним скрывается не одна большая обезьяна, а целых три злобных твари. Прежде всего установите свой щит и только тогда подходите к вражескому. Остановившись на «пионерском» расстоянии, стреляйте в упор, когда он раскроется. Секрет в том, что надо выбрать определенную дистанцию, ближе или дальше которой подходить к обезьянам нельзя, и тогда они не будут в вас попадать своими бананами. Когда, казалось бы, все кончено и вы разрушили их щит, обезьяны разбегутся и займут три позиции, каждую из которых вам предстоит атаковать. Сначала необходимо расправиться с нижней обезьяной, сидя в левом углу. Затем убить правую, стоя слева. А когда останется последняя, перебежите на правую часть ветки, взберетесь на сук и, подпрыгивая, стреляйте в нее. Задача не из легких, но благодарная, так как после одержанной победы вы сразу окажетесь на следующем, седьмом уровне.

## THE RUINS

Перед вами древний заброшенный город, весь в развалинах. По обваливающимся остаткам дворца, обломкам гнилого дерева и ползучим растениям лежит ваш нелегкий путь. Один неверный шаг — и смерть. Пробирайтесь вниз, там вас ждет Багира. И заранее будьте готовы к еще более серьезным испытаниям на восьмом уровне.

## COLLAPSING RUINS

Вы все в том же городе, но в еще более заброшенной его части. Под ногами обрушиваются практически все камни и уступы, а те, которые более устойчивы, выстреливают выдвигающиеся пики. Передышку можно получить только там, где лежит редкий приз или стоит долгожданный слоник с флажком. Потребуется огромная сноровка и ловкость. Путь вам предстоит снизу вверх. И когда почувствуете твердую почву под ногами, что-то вроде уступа, не забудьте подобрать все призы и отправляйтесь в правую часть, где вас будет поджидать большая злобная обезьяна. Она кидается фруктами, то присев, то повиснув вниз головой на хвосте. А вам останется только научиться уворачиваться от ее выстрелов, умело подпрыгивая и, в то же время, стреляя. Можно сказать, что этот уровень входит в тройку лидеров по степени сложности. Когда все трудности будут позади, вы окажетесь на предпоследнем уровне.

## JUNGLE ATNIGHT

Безусловно, джунгли ночью также удивительно красивы, как и при солнечном свете. Но на фоне темно-синего неба кружат противные летучие мыши, а на деревьях то тут, то там расселись смешные и очень симпатичные, но крайне опасные для здоровья филины. Пантера вас будет ждать внизу справа, а весь путь до нее можно считать разминкой перед десятым, последним уровнем.

## THE WASTELANDS

Как только попадете в этот ад, ни в коем случае не стойте на месте. Гром и молнии сразу поразят вас, если замешкаетесь. Земля на пустыре горит под ногами, небо пронизано электрическими зарядами, шакал бежит под ногами, повсюду враги. При всем этом, обязательно надо собрать драгоценности, которые, как всегда, спрятаны на вершинах или ветвях обгоревших деревьев. Апофеоз всех приключений — схватка с тигром Шер-Ханом. Он будет ожидать вас за оврагом, в котором поднимаются и опускаются несколько платформ. На другом берегу стоит грозный тигр и кидается горящими обручами. Ваша задача заключается в



том, чтобы встать, а еще лучше присесть на одну из платформ. Как только она начнет опускаться, переберитесь на другую и т.д. При этом не забудьте про волшебный щит и полный набор «боеприпасов». Желаем вам поскорее увидеть, как Шер-Хан закружится волчком от боли, тем самым из охотника превратившись в добычу. Вас можно будет поздравить с великолепным успехом, ночная песнь джунглей, как гимн победы, прозвучит только для вас...

Примерно так вкратце выглядят ваши приключения. Все десять уровней невероятно интересны, но кроме них в игре существует еще и бонус-уровень. В пункте основного меню **BARE NECESSITIES** вы подробно ознакомитесь с количеством драгоценностей, необходимых для перехода на следующий уровень в разных режимах сложности. Так, допустим, для нормального режима игры необходимо собрать 10 драгоценных камней, и, когда, наконец, они будут собраны, в центре экрана появится надпись: **FIND BAGHEERA**. Пятнадцать собранных драгоценностей на всех трех режимах означают, что вы получили право игры на бонус-уровне, а надпись будет гласить: **BONUS LEVEL!**

Собрав все драгоценности, закончив текущий уровень и дождав-шись окончательного подсчета очков, Маугли неожиданно оказывается в пещере, летящим вниз в своих красных трусах, которые в данном случае служат ему парашютом. На светло-зеленом фоне раскиданы островки, на которых находятся разнообразные призы и лежат, свернувшись, змеи-пружинки. Прыгая по островкам, можно собрать солидное количество очков да еще и найти в скрытых местах дополнительную жизнь.

После каждого пройденного уровня на экране появляется таблица, в которой набранные очки по отдельным видам призов сбрасываются на общий счет. Эта таблица состоит из следующих пунктов:

**GEMS** — драгоценности;

**TIME** — время;

**FRUIT** — фрукты;

**MYSTERY** — секреты;

**TOTAL SCORE** — общее количество очков.

Напоследок поговорим об управлении игрой, которое может осуществляться как с клавиатуры, так и джойстиком. На клавиатуре задействованы следующие клавиши:

**LEFT** — движение влево;

**RIGHT** — движение вправо;

**UP** — посмотреть наверх;

**DOWN** — присесть;

**CTRL** — прыжок вверх;



**SPACE** — выстрел;

**SPACE + UP** — выстрел вверх;

**SHIFT** — выбор оружия;

**CTRL + LEFT** — прыжок влево;

**CTRL + RIGHT** — прыжок вправо;

**P** — пауза;

**ESC** — выход в основное меню;

**ALT + Q** — выход в DOS.

При управлении джойстиком, рекомендуем использовать четырехкнопочный Gravis GamePad, которым очень удобно управлять героем в игре. На нем задействованы следующие кнопки:

**красная** — прыжок;

**синяя** — выстрел;

**желтая** — выбор оружия.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Jungle Book

**Год:** 1995

**Фирма:** Virgin, Disney Software

**Размер архива:** 3,1 Mb

**Размер на диске:** 1,4 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

**J**

# LORDS OF MIDNIGHT

Добро пожаловать в принципиально новый жанр компьютерных игр — создатели называют его «эпическим» (Epic Game). Это и в самом деле нечто принципиально новое и доселе невиданное. Квест — не квест, RPG — не RPG, Wargame — не Wargame... И не беда, что игра использует восьмичетную графику и в оригинале создана для ZX-Spectrum еще в восьмидесятых, а в девяносто первом лишь адаптирована под IBM-платформу. Важна мысль, суть — а замысел таков, что игра заставляет забыть обо всем не хуже, чем последние ролевики, такие, как «Arena» или, положим, «Menzobarranzan».

Впрочем, отдаленный родственник у «Lords of Midnight» есть — это игра «War in Middleearth», по бессмертному Толкиену. Однако при всех своих квестовых и ролевых элементах (отдельные герои, наличие у них определенных динамических параметров, предметы, да и сам поход Фродо с Сэмом вдвоем к Роковой Горе), все-таки «Война в Среднеземье» по интерфейсу была чистой Wargame. «Владыки Полночи» — другое дело. Здесь применен «вид из глаз» (кстати, очень неплохой — для ZX-Spectrum, конечно), а карты, на которой должно происходить основное действие любой Wargame, нет вообще.

## Сюжет

Сюжет игры достаточно прост. Существует большая, холодная, вечно заснеженная земля под названием Полночь (**MIDNIGHT**). Со всех сторон этот мир окружен Замерзшими Пустынями (**FROZEN WASTES**), по которым не пройти ни человеку (здесь они называются **FREE** — то есть, «свободные»), ни эльфу (**FEY** — феи, эльфы британской мифологической традиции), ни даже магу (**WISE** — мудрец). Сама Полночь включает в себя множество равнин, гор, лесов и т.д. — в общем, мир как мир, только вечно холодный и покрытый снегом. Представьте себе Норвегию декабрьской ночью в полнолуние — и вы поймете, как выглядит Полночь круглый год.

Как вы уже поняли, населяют этот мир существа разные. Из разумных следует отметить уже упоминавшихся выше людей-**FREE** и эльфов-**FEY**. Так же есть немногочисленный народец торгов-**TARG**. Не совсем понятно, кем они в принципе являются, однако, судя по всему, это тоже люди, но варвары — в отличие от **FREE**, которые цивилизованы. Также в тех краях обитают некие маги — **WISE**, о которых мы, опять же, упоминали. Впрочем, насколько нам известно, этих магов только двое, а следовательно, за народ считать их вряд ли стоит. Среди менее разумных обитателей, несущих опасность вашим героям, следует отметить волков,

драконов, ледовых троллей и неких скулкринов (**SKULKRIN**). Среди последних, правда, есть один герой весьма положительный, но его надо найти...

А еще на севере Полночи живет могущественный маг **DOOMDARK** (некто вроде «Гибельного Мрака»), владыка холода и тьмы.

Он не раз предпринимал попытки атаковать и захватить земли людей и эльфов и сейчас готовится к новой. Наступило время зимнего солнцестояния (**SOLSTICE** — в нашем мире это 22 декабря). В этот день сила **DOOMDARK**'а максимальна, и вряд ли что-либо сможет остановить его...

К солнцестоянию приготовился и некий феодал по имени Люксор (**LUXOR**) со своим приемным сыном Моркином (**MORKIN**). Совет магов вызвал их в Лунную Башню (**TOWER OF THE MOON**) для обсуждения планов грядущей войны. По дороге к ним присоединился Корлет-Эльф (**CORLETH THE FEY**), друг Люксора и его соратник в прошлой войне с **DOOMDARK**'ом. Добравшись до Башни они встречают Рортрона Мудрого (**RORTHRON**), одного из магов... и, как оказалось, единственного (пока), кто пожелал принять участие в грядущих событиях. Собственно, Советом магов, вызвавшим Люксора, и был один Рортрон.

Продолжительная беседа выявила множество интересных фактов, а именно:

— во-первых, основным оружием **DOOMDARK**'а в войне будет не бесчисленная армия, а Ледяная Корона (**ICE CROWN**), вселяющая страх в сердца людей;

— во-вторых, Люксор — не просто вождь людей, но и последний потомок великого Дома Луны и является обладателем Лунного Кольца (**MOON RING**), через которое он может и отдавать приказы своим сторонникам, и видеть мир их глазами. Кроме того, это кольцо в некотором радиусе нейтрализует действие страха, распространяемого Ледяной Короной. Собственно, Рортрон вызвал Люксора главным образом для того, чтобы вручить ему это кольцо;

— в-третьих, Моркин, оказывается, не приемный, а родной сын Люксора, а мать его, к тому же, эльфийка. Будучи полуэльфом, он неуязвим для эманаций Ледяной Короны — единственный во всей Полночи. (Почему полуэльфы всегда столь уникальны? Ни в одном фэнтези мы не встречали таких, в которых совмещаются не достоинства, а пороки двух рас, например, физическая слабость эльфов и немощь духа людей.)

В итоге было решено — Люксор с Корлетом организуют оборону, созывая сторонников, Рортрон тоже займется этим сложным делом (при этом Люксор управляет обоими с помощью кольца и аналогичным образом будет командовать всеми будущими союзниками), а Моркин — всего ничего — отправится на поиски Ледяной Короны, чтобы украсть ее и доставить туда (или тому), кто способен ее уничтожить.

## Суть игры

Вам предстоит командовать двумя героями — Люксором и Моркином. Фактически же число управляемых вами персонажей может достигнуть трех десятков, причем уже с самого начала их четверо. Просто все остальные управляются Люксором через Лунное Кольцо. Для того, чтобы получить доступ к новому герою, надо только рекрутировать его. Ну и еще, конечно, Люксор должен быть жив.

Сама игра — одновременно Wargame (с «видом из глаз!»), и нечто вроде Quest'a (но без головоломок), RPG (но без уровней и прочих параметров).

Все персонажи, кроме Моркина, Рортрона и Лоргрима (еще один маг, вам предстоит его встретить), способны водить войска. Люди могут командовать только людьми, эльфы — эльфами, тарги (вернее, единственный тарг — Утарг из Утарга) — таргами.

Все герои могут совершать следующие действия:

- 1** — обыскивать локацию, в которой находятся. Это стоит делать в разных необычных местах. Что это за места и что в них можно найти, вы узнаете позже;
- 2** — прятаться. Это можно сделать лишь в случае, если герой не ведет войско (что вполне логично: самому с конем еще можно зарыться в ближайший сугроб, но вот упрятать туда еще и тысячу воинов — задача непосильная);
- 3** — сражаться с противниками в данной локации (имеются в виду волки, драконы, скулкрины и тролли);
- 4** — рекрутировать на свою сторону героя, стоящего в этой локации;
- 5** — взять солдат из гарнизона крепости или цитадели;
- 6** — оставить своих воинов как гарнизон;
- 7** — атаковать вражеское войско, стоящее на соседней локации прямо по курсу.

Кстати, номера — это цифровые клавиши, вызывающие то или иное действие. Впрочем, об управлении мы еще поговорим. Отметим, что опции появляются лишь тогда, когда их употребление возможно, то есть всегда горит лишь первая — **SEEK**. Вторая имеется лишь у героев без войск, третья — у тех, кто попался монстрам, седьмая — у тех, у кого перед носом враги, и т.д.

Каждый герой может водить до 1250 человек (или не человек) пехоты и столько же — конницы. Войска можно пополнять из гарнизонов укреплений. Сражения происходят автоматически. У каждого героя есть определенное количество ходов — часов

дня. Когда они кончаются, для него наступает вечер, и до утра о нем можно забыть. Когда все герои закончили свои ходы, можете послать на землю ночь. Ночью перемещаются войска **DOOMDARK**'а и проходят битвы между враждующими армиями.

## Цели игры

У **DOOMDARK**'а основная цель — захват Полночи, а для этого ему надо сломать сопротивление врагов, то есть — ваше. Для этого он должен, во-первых, сломить военную мощь людей и эльфов, а во-вторых, уберечь Ледяную Корону. Первая цель достигается устранением Люксора или захватом цитадели Ксад-жоркит (**XAJORKITH**), вторая — устранением Моркина. То есть, для поражения вы должны потерять полуэльфа и его отца, либо сдать эту крепость и, опять же, сгубить Моркина.

Что касается ваших целей, они проще. Вернее, проще — не то слово, но вам надо сделать лишь одно дело, чтобы достичь успеха.

Во-первых, вы можете разгромить вражеские армии (или пересидеть их атаку в кустах) и захватить цитадель Ушгарак (**USH-GARAK**) — твердыню **DOOMDARK**'а. Во-вторых, вы можете Моркиным украсть Ледяную Корону, а затем уничтожить ее — либо бросив в озеро Мирроу (**LAKE MIRROW**), либо отдав Лоргриму (**LORGRIM THE WISE**), либо Фокрину (**FAWKRIN**, тот самый «хороший» скулкрин, о котором мы уже упоминали). Собственно, отдавать-бросать ничего не надо — достаточно найти соответствующую локацию и остаться в ней на ночь.

## Начало

Ваших персонажей четверо, и они стоят посреди Леса Теней (**FOREST OF THE SHADOWS**), на Башне Луны (**TOWER OF THE MOON**). Вам надо вести их через леса и горы в поисках воинов и союзников.

## Перемещение

- 1 — повернуться на север.
- 2 — повернуться на северо-восток.
- 3 — повернуться на восток.
- 4 — повернуться на юго-восток.
- 5 — повернуться на юг.
- 6 — повернуться на юго-запад.
- 7 — повернуться на запад.
- 8 — повернуться на северо-запад.

Нажав соответствующую клавишу, вы поворачиваете своего героя лицом в указанную сторону.

**Q** — шагнуть в направлении взгляда.

Если герой верхом на лошади — шаг по равнине приравнивается к 1 часу, по лесу — к 2 (у эльфов — также к 1), по горам — к 3. Если герой идет пешком — эти числа увеличиваются примерно вдвое. Всего у персонажей по 8 часов времени.

## Действия

Их меню вызывается клавишей **T**. Весь список опций был дан выше.

Чтобы сесть на лошадь (нашему герою), надо встать на локацию с конями и выполнить команду **SEEK** (опция №1 в списке).

## Исследование локаций

Опция №1 (**SEEK**). Обследовать надо:

— цитадели (**CITADEL**) — можно найти оружие, а также воинов и лордов;

— башни (**TOWER**) — обычно там бывают подсказки, где найти того или иного героя. В Башне Гибели (**TOWER OF DOOM**) лежит Ледяная Корона, туда и должен попасть Моркин;

— какие-то сооружения из камня (**...HENGE**, производное от Стоунхенджа — древнекельтского культового сооружения в Англии, вместо многоточия — название области) — разное (сообщения, оружие, предметы);

— деревни (**VILLAGE**) — здесь может быть убежище, подкрепляющее силы;

— крепости (**KEEP**) — убежище, воины, лорды;

— снежные постройки (**SNOWHALL**) — убежища;

— озера (**LAKE**) — Вода Жизни. Восстанавливает силы тем, кто выпьет из озера. Кроме того, в озере Мирроу (**LAKE MIRROW**) можно уничтожить Ледяную Корону;

— руины (**RUINS**) — разное;

— менгиры (**LITH** — от «мегалит», слова, объединяющего различные культовые сооружения из камней, такие как кромлехи и менгиры. Данный образец выглядит как менгир — стоящий вертикально длинный узкий камень) — разное.

Что касается предметов, которые можно найти, то они могут быть следующими:

**WOLFSLAYER** — меч «Убийца волков». Хорош в бою и с тварями, и с врагами;

**DRAGONSLAYER** — меч «Убийца драконов». Подозреваем, что мощнее предыдущего;

**WATERS OF LIFE** — Воды Жизни. Полностью восстанавливают силы героя;

**SHADOWS OF DEATH** — Тени Смерти. Полностью лишают сил персонаж;

**CUP OF DREAMS** — Кубок Снов. Восстанавливает герою ходы (для него вновь наступает утро);

**HAND OF DARK** — Рука Тьмы. Лишает героя ходов (для него наступает ночь);

**MOON RING** — Лунное Кольцо. Если Люксор погибнет, все герои, кроме Моркина выйдут из-под вашего контроля, но если Моркин найдет отцово колечко — все восстановится как было;

**ICE CROWN** — Ледяная Корона. О ней вы уже знаете;

**SHELTER** — убежище. Немного восстанавливает силы.

## Бой с тварями

Если герой оказался в одной локации с волками, драконами, троллями или скулкринами, ему предстоит бой. Если он при войсках — бояться нечего, а вот если один — будет трудно, можно потерять коня, а то и голову. Результаты схватки выдаются немедленно.

## Рекрутирование Лордов

Для привлечения на свою сторону других героев, сначала надо их найти. Ниже будет приведен список некоторых, с примерными координатами их месторасположения.

Люксор может рекрутировать кого угодно.

Корлет — всех, кроме тарга Утарга.

Моркин — эльфов, Лоргрима, Утарга, Фокрина.

Рортрон — всех.

Остальные герои — люди могут рекрутировать только людей, эльфы — эльфов. Тарг Утарг, скулкрин Фокрин и маг Лоргрим не могут привлечь никого.

Лорд Гард (**LORD GARD**, человек) находится в цитадели Гарда, к югу от Леса Теней.

Лорд Теней (**LORD OF SHADOWS**, эльф) — в Лесу Теней, несколько шагов к северу от Башни Луны.

Лорд Крови (**LORD OF BLOOD**, человек) — в самой северной из Крепостей Крови (от Башни Луны на северо-восток, потом на восток).

Лорд Шаймерил (**LORD SHIMERIL**, человек) — в цитадели Шаймерил, на восток от Леса Теней.

Лорд Тралл (**LORD THRALL**, эльф) — в деревне в сердце Леса Тралл, на восток от Леса Теней, к северу от цитадели Шаймерил.

Лорд Лоторил (**LORD LOTHORIL**, эльф) — в крепости в центре Леса Лоторил, далеко на север.

Лорд Мрака (**LORD OF GLOOM**, человек) — в цитадели Мрака, к северу от Леса Лоторил, в северо-западном углу мира.

Фокрин-скулкрин (**FAWKIRIN THE SKULKIRIN**) — в «хендже» Луны (**MOONHENGGE**), к юго-западу от Леса Лоторил.

Лорgrim-маг (**LORGRIM THE WISE**) — в северо-восточном углу мира, в Башне.

Лорд Маракит (**LORD MARAKITH**, человек) — в цитадели к северо-востоку от Леса Тралл.

Лорд Брит (**LORD BRITH**, человек) — в крепости к востоку от Гарда.

Лорд Митарг (**LORD MITHARG**, человек) — в крепости среди холмов к юго-востоку от Леса Теней и к северу от Брита.

Лорд Рорат (**LORD RORATH**, человек) — в крепости к юго-востоку от Брита, возле края мира.

Лорд Утра (**LORD OF MORNING**, человек) — в крепости в горах к югу от Шаймерила.

Лорд Херат (**LORD HERATH**, человек) — в крепости к северу от Маракита.

Лорд Тимрат (**LORD TIMRATH**, эльф) — в крепости к востоку от Рората.

Лорд Рассвета (**LORD OF DAWN**, человек) — в цитадели к востоку от Шаймерила.

Лорд Аторил (**LORD ATHORIL**, человек) — в крепости к юго-востоку от Маракита.

Лорд Дрегрим (**LORD DREGRIM**, эльф) — в лесу Дрегрим к востоку от Аторила.

Лорд Трорн (**LORD TRORN**, человек) — в крепости к югу от Леса Дрегрим и к востоку (далеко) от Лорда Рассвета.

Лорд Ксаджоркит (**LORD XAJORKITH**, человек) — в цитадели к востоку от Тимрата.



Лорд Снов (**LORD OF DREAMS**, эльф) — в цитадели Снов посреди одноименного леса, к юго-западу от Лоргрима.

Лорд Итрорн (**LORD ITHORN**, человек) — в цитадели Итрорн, к востоку от Леса Снов.

Лорд Шепотов (**LORD OF WHISPERS**, эльф) — в крепости Шепотов, в одноименном лесу к югу от Итрорна.

Лорд Кумар (**LORD KUMAR**, человек) — в цитадели к юго-востоку от Леса Шепотов.

Утарг Утаргский (**UTARG OF UTARG**, тарг) — в крепости к югу от Кумара и к северу от Леса Дрегрим.

Коринель-Эльф (**KORINEL THE FEY**, эльф) — в деревне в Лесу Кор (к западу от Леса Снов).

## Рекрутирование войск

Для того, чтобы взять солдат к себе в отряд, надо соблюдать следующие условия.

Во-первых, воины должны быть той же расы, что и полководец.

Во-вторых, число воинов каждого типа не должно превышать 1250 человек (а этих типов два — воины-**WARRIORS** и всадники-**RIDERS**).

В-третьих, в крепости или цитадели должны остаться какие-нибудь воины.

При рекрутировании вы берете по сотне бойцов за раз. Если в укреплении, например, 250 человек — вы можете взять 200.

Если заново отбить захваченное врагом укрепление — там появится гарнизон из 200 людей. Отсюда следует, что, в отличие от эльфов и Утарга, Лорды-люди могут восполнять потери в живой силе за счет захвата вражеских крепостей. Кстати, это значит, что эльфов и таргов надо беречь.

## Установка гарнизона

Здесь такие же правила, что и при снятии воинов. В крепость с гарнизоном из людей-воинов можно ставить лишь людей-воинов, к эльфам-всадникам — эльфов-всадников, и т.д.

## Сражение с врагом

Если вы сами хотите вступить в бой — подойдите к вражеской армии и выберите опцию **TO BATTLE**. Этим все и кончится... до вечера. А ночью начнется сражение, результаты которого вы узнаете утром. Не удивляйтесь, если они будут не в вашу пользу —

к одиночному вражескому войску за ночь может подойти много-тысячное подкрепление.

Сам бой происходит автоматически, вы можете повлиять на его исход только подводом новых отрядов.

## Состояние героев и воинов

У героев есть два динамических параметра — силы и храбрость. Если силы на нуле (**UTTERLY TIRED AND CANNOT CONTINUE**) — герой неспособен двигаться. Если персонаж полностью перетрусил (**UTTERLY AFRAID**) — он не станет сражаться, во всяком случае, сам. Храбрость Моркина всегда максимальна, у Люксора она тоже на уровне, а у остальных — зависит от мощи Ледяного Страх (**ICE FEAR**, тот, что распространяется Ледяной Короной) и от близости Лунного Кольца. Что касается сил, они восстанавливаются убежищами и, особенно, Водами Жизни в озерах. Воины обладают только физическими силами. Чем их меньше, тем хуже они дерутся. Они тоже могут быть **UTTERLY TIRED AND CANNOT CONTINUE**, но на движении это не сказывается — все зависит только от их предводителя.

## Другие клавиши управления

**R** — «подумать». Последовательно нажимая клавишу, вы узнаете (первый экран):

- время (число ходов) и силы героя (первая фраза);
- уровень мощи Ледяного Страх (вторая фраза);
- храбрость героя (третья фраза);
- наличие предметов — оружие, Лунное Кольцо, Ледяная Корона (четвертая фраза).

Второй экран. Информация о прошедшей битве (если таковая была):

- сколько воинов потерял герой (первая фраза);
- сколько врагов герой убил (вторая фраза);
- сколько врагов убили его пехотинцы и всадники (третья и четвертая фразы);
- исход боя (пятая фраза).

Третий экран и последующие — информация о численности и силах всех воинов, расположенных в этой локации и в той, на которую смотрит герой.

**T** — вызов меню действий героя.

**E** — выход из меню действий и «размышлений» в «вид из глаз».

**U** — приход ночи после сообщения о произошедших битвах. Вам предложат нажать **G** для начала нового дня.

**G** — подтверждение.

**J** — отрицание.

**S** — сохранение игры.

**D** — восстановление сохраненной игры.

**C** — перейти к Люксору.

**V** — перейти к Моркину.

**B** — перейти к Корлету.

**N** — перейти к Рортрону.

**M** — вызов списка всех героев для выбора одного из них.

**ESC** — выход из режимов сохранения/восстановления игры, выход в DOS из остальных режимов.

## Советы

Если вы полагаетесь на Моркина (Quest-игра):

— идите на север, пока не найдете Лорда Лоторила. Теперь осторожно сворачивайте на северо-восток, затем на восток (когда увидите Ледовые Пустыни — **FROZEN WASTES**). Достигнув Башни Гибели, возьмите Корону и уносите ноги — либо на северо-восток и далее на восток вдоль **FROZEN WASTES**, либо туда, откуда пришли.

В первом случае идите, пока не упретесь в восточную границу мира. Здесь в череде торосов будет проход, замаскированный менгиром. Пройдите сквозь него, дойдите до башни, где стоит Лоргрим — и пусть настанет ночь! Вы выиграли.

Если же вы предпочли вернуться — идите на юго-запад от Леса Лоторил и ищите **MOONHENG**, или идите на юг к области **MIRROW**. В **MOONHENG** должен сидеть Фокрин-скулкрин, в Мирроу находится одноименное озеро. Достигнув озера или Фокрина, опять же опустите ночь — Корона разрушена!

Если вы полагаетесь на Люксора (Wargame-игра):

— разбредитесь во все стороны. Лучше всего послать Корлета на север, Люксора — на восток, а Рортрона — на юг и затем на восток (Моркина тоже ведите куда-нибудь, но прок от него небольшой). Всех рекрутированных Лордов гоните к цитадели Дрегрим посреди леса, далеко на востоке. Забудьте про цитадель Ксаджоркит — ее не удержать, врагов слишком много. Тех Лордов, которые не будут успевать (Лорд Мрака, Лорд Шепотов, Лорд Снов, Коринель, Итрорн, Лоторил, Лоргрим), сгоните в одно место, тоже хорошо защищенное (цитадель) и либо труднодо-

ступное (глубоко в лесу, как цитадель Снов), либо лежащее далеко в стороне от основного удара вражеских сил (цитадели Итрорна или Мрака). Главное — берегите Моркина. Если при захвате цитадели Ксаджоркит он погибнет — вы проиграли.

Когда волна врагов пройдет и они окружат захваченный Ксаджоркит — выбирайтесь из своего убежища (враги, конечно, в Лес Дрегрим полезут, но если там будет много войск, вы легко перебьете их).

Теперь восстановите потери среди людей захватом крепостей — и на север, к Ушгараку! Соединитесь где-нибудь с остальными лордами (теми, что не дошли до Дрегрима) — и захватите цитадель **DOOMDARK**'а.

Главное в бою — большой численный перевес. Если тысячью воинов атаковать две сотни — вы победите, даже не понеся никаких потерь. Так что, дерзайте!

В общем — желаем удачи. Если вы цените умные, интересные, захватывающие и оригинальные игры — это то, что вам нужно. Ее 58 Kb содержат не меньше удовольствия, чем 600 Mb какой-нибудь глобальной CD-ROM'ной игры с гигантским количеством видео. Не знаем, как вы, а мы глубоко благодарны тем, кто перевел эту программу на IBM. Тем более, что в следующих главах данной книги вас ждет продолжение сериала и (в том числе) абсолютно новая игра цикла — «Lords of Midnight—3».

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Lords of Midnight

**Год:** 1991

**Фирма:** Beyond Software

**Размер архива:** 33 Kb

**Размер на диске:** 58 Kb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура

# LORDS OF MIDNIGHT—2: DOOMDARK'S REVENGE

Как и предыдущая, эта великолепная игра «содрана» для IBM с ZX-Spectrum в 1991 г. Она продолжает (и совершенствует) традиции «эпических игр», к которым мы условились относить, кроме «Lords of Midnight», старую «War in Middleearth».

Сначала упомянем о различиях. Они огромны. Действие происходит в другой стране, и нравы здесь иные. У вас нет толпы потенциальных друзей и безличного врага. Все персонажи этой игры — сами за себя, они борются за свои интересы и за интересы своего народа. Вы (знакомые вам по первой игре Люксор и Рортрон, а также эльфийка Таритель — **TARITHEL THE FEY**) — чужаки в этом мире, и от ваших взаимоотношений с его обитателями зависит успех в игре. Если **DOOMDARK** вам так в свое время и не соизволил показаться, то нынешний враг предстанет перед вами во всей своей красе. Его (вернее, ее) армии уже не безглавы — у каждой есть полководец, а любого полководца всегда можно и перевербовать...

Безусловно, эта игра очень сложна, гораздо труднее предыдущей. Это настоящий challenge для тех, кто играл в предыдущую, и приятное открытие для тех, кто до сих пор с ней не знаком. Неважно, что нет звука, неважно, что графика восьмицветна и размер игры — 53 Kb. Главное — то, что игра эта очень достойна, а в смысле сюжета далеко опережает многие современные навороченные проекты.

Суть игры такова (надеемся, вы уже прочли предыдущее описание, а если нет — пролистайте несколько страниц назад): после гибели **DOOMDARK**'а наступило вроде бы долгожданное время мира. Война закончилась вашей победой, Моркин уничтожил Ледяную Корону, бросив ее в озеро Мирроу, войска **DOOMDARK**'а бежали, а Люксор убил их повелителя. Попутно Моркин познакомился с очаровательной юной эльфийкой Таритель. Они полюбили друг друга и собрались пожениться...

Границы Полночи столь долго были замурованы торосами Ледяных Пустынь, что никто уже не знал, что же все-таки находится за их пределами. А находились там всякие любопытные штучки, например — капризная и жестокая девчонка Шарет Похитительница Сердец (**SHARETH THE HEARTSTEALER**), приходившаяся **DOOMDARK**'у дочерью. Правда, особой привязанности к отцу она не испытывала, а если быть совсем точными, ненавидела его всеми фибрами своей шаретской души. И когда до нее дошли слухи, что папаша безвременно скончался, девушка вскипела (хоть и была Владычицей Холода) — сколько лет она мечтала собственноручно разорвать папочку на кусочки, а тут кто-то взял

и убил его у нее под носом! А так как была Шарет могущественнейшей колдуньей и Императрицей Замерзшей Империи, или Ледовой Марки (**ICEMARK** — имеется в виду не почтовая марка, а феодальное владение), то вознамерилась страшно отомстить некоему выскочке Люксору, посмевавшему поднять руку на ее законную добычу. С этой целью она взяла и похитила Моркина. И теперь Люксор с тысячью воинов и знакомым вам Лунным Кольцом, старичок Рортрон и горящая страстью Таритель по магическому подземному ходу пробрались в Ледовую Марку, чтобы вернуть мальчика домой. Это программа-минимум. А программа-максимум — найти эту самую Шарет и показать, где раки зимуют — так, чтобы ее шаретские лапы никогда больше в Полночь не тянулись.

Такова завязка сюжета. Остальное зависит от вас.

## Мир и герои

Ледовая Марка является домом 5 народов, в каждом из которых есть свои герои — полководцы, которых вы можете переманить на свою сторону.

Эльфы (**FEY**) — ваши старые знакомые, наиболее лояльно настроенные. К северо-востоку от Врат Варенорна (**GATE OF VARENORN**, место, где начинается игра) находится дворец Иморторна (**IMORTHORN**), короля эльфов. Таритель легко сможет его завербовать, а он, в свою очередь, без труда перетянет на вашу сторону всех эльфов, которых только найдет.

Варвары (**BARBARIANS**) — тоже не совсем чужие. Если вы помните Утарга Утаргского, владыку таргов, живущего в Утарге (из первой игры серии), то поймете, что он — их родной брат. К сожалению, Утарга с вами нет, поэтому привлекать варваров на свою сторону будет не очень легко.

Гномы (**DWARFS**) — это уже что-то новенькое. В Полночи они не появлялись. Всем бы были хороши, да вот только большинство из них терпеть не может определенных эльфов или варваров — впрочем, это взаимно.

Гиганты (**GIANTS**) — тоже нововведение. Они враждуют в основном с последним, пятым народом.

Ледовые Владыки (**ICELORDS**) — это, собственно, не народ даже, а полководцы Шарет. Увидев их, вы схватитесь за сердце — выглядят эти владыки прямо как всадники и пехотинцы **DOOMDARK**'а, только цвета немного другие. Не волнуйтесь — их перевербовать не сложнее, чем гномов.

К сожалению, все персонажи (а их более 100), будучи самостоятельными, перемещаются (по ночам) под управлением компьютера, поэтому их координаты дать невозможно. Это касается и Моркина.

## Перемещение

Осуществляется как и в первой игре. **НАПРАВЛЕНИЕ ВЗГЛЯДА:**

- 1** — север;
- 2** — северо-восток;
- 3** — восток;
- 4** — юго-восток;
- 5** — юг;
- 6** — юго-запад;
- 7** — запад;
- 8** — северо-запад.

**ШАГ** — клавиша **Q**.

При перемещении действуют те же законы, как и в «Lords of Midnight».

## Действия

Режим действий вызывается клавишей **E**. Здесь герои, в зависимости от ситуации, могут сделать следующее:

- 1 — REST** — отдохнуть, при этом для героя наступит ночь, а к следующему дню он восстанавливает часть своих сил;
- 2 — TAKE...** — взять предмет, лежащий в этой локации;
- 3 — GIVE...** — дать имеющийся у героя предмет другому герою, стоящему в той же локации;
- 4 — ENTER...** — войти в подземелье;
- 5 — RECRUIT...** — рекрутировать воинов или всадников своей расы из крепости или города;
- 6 — POST...** — добавить к гарнизону укрепления своих солдат, если раса и род войск совпадают;
- 7 — ATTACK THE FOE** — атаковать врага, стоящего впереди;
- 8 — APPROACH...** — приблизиться к полководцу, не служащему вам, стоящему впереди (если повезет — этот персонаж перейдет на вашу сторону);
- 9 — USE...** — использовать свой предмет.

Предметы (подавляющее большинство из них) — это оружие. Каждое принадлежит кому-нибудь из героев. Но вот беда — оружие это либо разбросано «по горам, по долам», либо находится не в тех руках. Когда же, например, лук Иморторма окажется у самого Иморторма — тот сможет его использовать. Правда, не совсем понятно, в чем это использование заключается.

## Информация

**R** — информация о локации (время, объекты, предметы, другие персонажи).

**T** — информация о прошедшей ночью битве (если герой в ней участвовал).

**Y** — информация об армиях.

**U** — характеристика героя.

## Выбор героев

**C** — Люксор.

**V** — Моркин (после того, как вы его найдете).

**B** — Таритель.

**N** — Рортрон.

**M** — список героев. Листается клавишей **A**.

## Вспомогательное управление

**W** — возврат из информационных экранов к «виду из глаз».

**A** — листать списки.

**S** — сохранение.

**J** — восстановление сохраненной игры.

**G** — подтверждение («Да»).

**H** — отказ («Нет»).

**D** — наступление ночи.

**F** — начало нового дня.

**ESC** — выход в DOS из игры, возврат в игру из режимов сохранения и восстановления.

## Армии

Как и в первой игре, герой определенной расы может водить только войска своих собратьев. Гиганты командуют гигантами, Ледовые Владыки — Ледовой Стражей, эльфы — эльфами. Люксор может командовать лишь той тысячей воинов, с которыми начинается игра, пополнения ему искать негде. Рортрон и Таритель водить отряды не могут.

Отметим два важных отличия от первой игры.



Во-первых, герой может водить не более 1250 воинов одного рода войск (как и раньше), но теперь другой род ему недоступен. Если, допустим, Лорд Мрака из «Lords of Midnight» легко управлялся с 1200 всадников и 1200 пеших воинов, то тому же Иморторну (столь часто нами упоминаемому) при 1200 всадниках пехотинцев иметь нельзя.

Во-вторых, как и раньше, воины из укреплений рекрутируются по сотне, но здесь на каждый ход в каждой крепости появляется новая сотня гарнизона. Так что проблем с подкреплениями не будет.

Стоит отметить, что в отличие от предыдущей серии, где полководец погибал последним, здесь командиры противоборствующих армий бьются между собой, пока их солдаты рубят друг друга. Поэтому герой может пасть, не потеряв ни одного воина из своего отряда.

## Дипломатия

Как уже упоминалось выше, залог успеха — как можно большее число вассалов. К сожалению, немалое число потенциальных союзников вовсе не жаждут иметь с вами дела. Кого-то можно рекрутировать только Тарителью, кого-то — Рортроном, кого-то — еще кем-нибудь. Два фактора остаются неизменными:

— во-первых, если в одной локации расположено более одного героя (среди которых — не ваш) — их рекрутировать невозможно. Кстати, если какой-либо ваш герой в одиночку останется поблизости от нейтрала — его могут у вас переманить;

— во-вторых, вассалов можно легко рекрутировать их сеньорами. Как уже упоминалось выше, король эльфов Иморторн без труда приманит к вам любого эльфа. Этот вариант не распространяется на Ледовых Владык, чей сеньор (вернее, сеньорша) — сама Шарет. Поэтому их придется отлавливать поодиночке и убеждать всеми средствами.

## Объекты

В игре множество различных построек и сооружений.

Врата (**GATE**) — ведут в подземные проходы.

Храмы (**TEMPLE**) — то же, плюс возможные магические силы (в отличие от «Lords of Midnight», для их активации не надо обыскивать место, достаточно ступить на него).

Ямы (**PIT**) — также ведут в подземелья.

Дворцы (**PALACE**) — вроде храмов.

Залы (**HALL**) — убежище (повышают силы).

Хижины (**HUT**) — то же самое.

Башни (**TOWER**) — войдя, можно узнать ценные сведения о предметах и героях.

Фонтаны (**FOUNTAIN**) — восстанавливают силы.

Камни (**STONES**) — содержат магию.

## Магия объектов

**CLAWS OF NIGHT** — для героя наступает ночь.

**FLAMES OF DAWN** — для героя вновь наступает утро.

**THORNS OF DESPAIR** — пугает героя.

**BLOOD OF COURAGE** — восстанавливает храбрость.

**SPRING OF LIFE** — восстанавливает силы.

**LANGUOR OF DEATH** — лишает сил.

## Советы

— Сохраняйтесь, прежде чем кого-то рекрутировать.

— Пусть герои ходят хотя бы парами: во-первых, их никто не переманит от вас, во-вторых, больше шансов удачно рекрутировать встречаемых (если герои разные, например — эльф и Ледовый Лорд).

— Избегайте объектов, кроме фонтанов, хижин, залов и башен.

Вот, пожалуй, и все. За деталями, касающимися самих принципов игры, обращайтесь к описанию «Lords of Midnight».

### ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Lords of Midnight—2:

Doomdark's Revenge

**Год:** 1991

**Фирма:** Beyond Software

**Размер архива:** 33 Kb

**Размер на диске:** 53 Kb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура

# LORDS OF MIDNIGHT—3. THE CITADEL

В свое время, когда только вышли игры «Lords of Midnight» и «Doomdark's Revenge», Майкл Синглтон (их создатель) планировал и третью, завершающую часть серии. Ее действие должно было происходить в странах к югу от Полночи, а платформа, опять же — ZX-Spectrum. Но... К сожалению или к счастью, ничего не получилось. Майкл создал свою компанию «Maelstrom», многие годы работал с другими фирмами, а «Владыки Полночи» были забыты им почти на 10 лет. В вычислительной технике за это время произошла такая же эволюция, как и с человечеством за 10 веков. И, наконец, Майкл решил закончить трилогию. Только платформой на этот раз послужил сегодняшний IBM, а что касается исполнения — оно в «Lords of Midnight—3» на самом, что ни на есть, IBM'овском уровне.

Начнем, впрочем, с недостатков. В первую очередь следует отметить звуковое сопровождение, вернее, его явную недостаточность. Единственное, что нам удалось услышать — это звон мечей во время поединков героев. Музыка неплоха и хорошо передает торжественную, напряженную и чуть мрачноватую атмосферу игры — но все же она несколько занудна.

Графика игры... Здесь сложно сказать что-либо определенное. С одной стороны, она не впечатляет. Неподвижные объекты (строения, деревья, рельеф) выглядят на уровне «Wolfenstein» и «Ultima Underworld», разламываясь при сближении на груды сантиметровых квадратов. Что же касается людей и животных, здесь еще хуже — они выполнены в духе древних авиаимитаторов, то есть просто составлены из нескольких многоугольников, подвижных относительно друг друга. Герои выглядят еще более менее терпимо, а вот драконы или волки... Но есть и другой аспект. Мир, в котором происходит действие игры, просто необъятен. Чтобы пересечь его с севера на юг, вам потребуется неделя реального (не игрового!) времени. И каждый объект здесь абсолютно индивидуален. Его можно осмотреть, обойти со всех сторон, взглянуть под любым углом... Представьте себе, например, — в игровом мире не менее нескольких тысяч холмиков и пригорков! Каждый из них своеобразен, его можно осмотреть со всех 360 градусов — и он будет меняться в соответствии с изменяющимся углом зрения. Такой реализм (одних деревьев не менее десяти видов) заставляет простить любые графические погрешности. В самом деле, если бы все это еще и выглядело, как «Menzoberranzan» — игра занимала бы не 15 Mb, а полтора гигабайта, если не больше.

Что касается персонажей, то здесь также есть плюсы. Драконы и волки — это, конечно, промашка. А вот герои-люди движутся настолько естественно, что забывается вся схематичность их изображения. Похоже, примитивные рисованные руки-ноги наложены на костяк, созданный при помощи оцифрованного видеоизображения человеческой походки — так правдиво персонажи переставляют ноги и отмахивают руками. То же и в сражениях — выпады мечами и работа щитом слишком естественны, хотя и заторможены, чтобы быть простой мультипликацией.

Как и предыдущие игры серии, «Цитадель» относится к числу «эпических» игр (этот жанр, собственно, и исчерпывается сериалом «Lords of Midnight»). Иначе говоря, приключение и wargame «в одном флаконе». Однако, несмотря на появление обязательной в wargame и часто отсутствующей в RPG- и quest-жанрах карты мира, сама игра ближе к последним. Тут всплывают и другие проблемы — запутанность интерфейса и размеры игрового мира, слишком большого для исследования. Правда, с самого начала игры у вас 6 героев, а ближе к концу будет (если повезет) даже полторы сотни. При том, что управлять ими вручную совсем необязательно, можно просто дать им задание и лечь спать — процесс упрощается. Это с одной стороны. А с другой — в такой толпе героев не запутаться просто невозможно. Тем более, что они хотя и представляют дюжину разных народов и рас, похожи друг на друга как две капли воды — гербами, фигурами, портретами. То есть портреты разные, но настолько уродливые, что быстро перемешиваются в голове.

Все это предъявляет к компьютеру большие, даже чрезмерные требования. Большие — это 8 Мб ОЗУ. А чрезмерные — это то, что их не хватает, и к середине игры машина просто перестает справляться с управлением почти двухсот героев одновременно. Кстати, совет — если вдруг игра стала зависать каждые несколько секунд — пора дать половине героев отдохнуть, чтобы облегчить нагрузку на электронные «мозги».

Ладно, хватит о грустном. Эта игра, со всеми ее недоработками, все-таки является шедевром, уникальным в своем роде явлением. Ей не хватает гениальной простоты «синклеровских» предшественниц, но IBM — не ZX-Spectrum. Остается надеяться, что, если когда-нибудь появится «Lords of Midnight—4», она будет лишена вышеперечисленных недостатков. Впрочем, к ней тогда понадобится Pentium-133 или даже что-нибудь покруче...

## Сюжет игры

Вы уже знакомы с Люксором Лунным Принцем, его сыном Моркином и мудрецом Рортроном. Правда, прошедшие годы не оставили их без изменений. Люксор из могучего правителя превратился в седобородого старца, храбрый подросток Моркин — в доблестного мужа во цвете лет, уже имеющего наследника,

Рортрон же... Если сравнить его портрет с изображениями в первых играх, станет видно, что он укоротил бороду, а под колпаком мага спряталась изрядная плешь.

В общем, дела обстоят следующим образом.

К югу от Полночи простирается обширная область под названием Бладмарш (**BLOODMARCH** — кровавая граница). В этой стране сосуществовало около дюжины королевств, населенных несколькими расами эльфов-фей и людей, двумя народами гномов и одним — гигантов. Нельзя сказать, чтобы жили они в мире друг с другом. Случались и стычки, но это не важно. Главное то, что там набрало силу королевство Мариш (**MARISH**), владение Темных Эльфов, поклоняющихся Злу и Мраку. Их нынешний король, Борот Волчье Сердце (**BOROTH THE WOLFHEART**) стремился к власти во всем Бладмарше, а если повезет — и за его пределами.

И по ходу поисков возможностей для увеличения своего влияния на окрестные земли, он нашел себе презабавное хобби. Одни люди (или эльфы) коллекционируют календарики, другие — почтовые марки, третьи — монеты. А Борот стал коллекционировать пленников. Да не простых, а особо приближенных к правящим кругам соседей. В итоге его коллекция стала полной, и не осталось в Бладмарше ни одной страны, которую Борот бы не шантажировал. Дело в том, что казематы и подземелья Темной Цитадели Маранор (как называется его твердыня) глубоки и обширны, и там нашлось место для заложников, каждый из которых был сыном, сестрой, невестой или еще кем-нибудь из близких каждого из королей Бладмарша. Иногда попадались даже сами короли. С такой «коллекцией» Борот мог не опасаться войны с соседями, более того — в случае, если он сам нападет на кого-либо, то вряд ли встретит твердое сопротивление и единение всех местных феодалов.

Неизвестно, какая нелегкая затащила Люксора, его внука Корлета (**CORLETH** — сын Моркина, названный в честь их соратника в войне с Думдарком) и Арина (**ARIN**) с отцом, Лордом Крови (**LORD OF BLOOD** — также из героев «LOM—1») на корабль, плывущий вдоль восточных берегов Бладмарша. Но известно, что они попали в шторм, и кораблекрушение выбросило их прямо в руки Темных Эльфов. После непродолжительного боя Арин стал новым Лордом Крови, унаследовав титул павшего отца, после чего трое гостей были с почетом препровождены в темницы Маранора. Борот, наверное, даже не слышал о такой стране — «Полночь», но шанса пополнить коллекцию не упустил. Правда, потом, рассудив здраво, решил что трое заложников из одной страны ему ни к чему, и мальцов отпустил (вот тебе и злой...). А сам послал в Полночь ворона с письмом — может, требовал несколько тысяч долларов выкупа, может, Люксоровой короны... Кто знает? Арин с Корлетом по молодости лет решили погеройствовать — и вместо того, чтобы

топать домой или искать заступников среди местных царьков, полезли в Маранор через черный ход в поисках Люксора, а заодно и всех остальных заложников. Моркин же, получив письмо Борота, разгневался. Может, у него не было денег, может, было жалко корону... Факт в том, что он, прихватив две сотни воинов и Лунное Кольцо, а также бедного Аралета Белого, некстати оказавшегося поблизости, помчался в цитадель Корелэй, столицу Полночи. Там наш герой нацепил Кольцо на палец и поклялся страшно отомстить за папу.

Зов Кольца услышали все — и Люксор, и детишки, и Рортрон, бродивший тогда по Бладмаршу в поисках Андерлейна (**ANDER-LANE**), незаконнорожденного сына Моркина (его возлюбленная Таритель одна за ним в Ледовое Графство помчалась во второй серии игры, а он — сыновей на стороне заводит?!). Возможно, Борот тоже что-то учуял, так как немедленно начал войну со всеми соседями — благо те, из страха за заложников, все равно сражаться не стали.

Вот с этого момента и начинается собственно игра. Вам необходимо вербовать себе солдат и лордов-сторонников, освобождать заложников руками Корлета и Арина, освободить в итоге Люксора (при этом в Полночи собирается пятитысячное войско — как, причем, и в случае его гибели) и, наконец, — отомстить нахальному Бороту, чтобы в следующий раз почтовые марки собирал, а не пленников.

## Индекс

После заставки вы сразу оказываетесь в основном меню, выполненном в виде икон и закладок. Это меню называется «Индексом». В дальнейшем обратите внимание на то, что игра сделана «под книгу» с соответствующими названиями — режимы называются «страницами», сохранение игры — «копированием книги» и т.д.

Итак, иконы:

- **книга** — «Альманах» и «Бестиарий», информация о народах, чудовищах и волшебном оружии;
- **солнце** — переход в карту;
- **воин в красном** — переход к героям игры;
- **пейзаж** — «Путеводитель», информация о странах и крепостях;
- **замок** — «Здесь и сейчас», переход в режим активных действий;
- **три рыцаря** — переход в режим «Братств» (см. далее);
- **писец** — «Хроника», календарь, сохранение и т.д.;
- **четыре головы** — «Альянс», переход к списку тех героев, которые являются вашими сторонниками.

Закладки:

— **зеленая** — «Открыть другую книгу». В игре имеется лишь одна позиция для сохранения, но существуют 6 «книг», через которые можно играть отдельные игры, каждая — со своим сохранением. Чтобы начать новую игру, шелкните сюда и на одну из книг. Нажатие на «Открытую книгу» — возврат. Те книги, которые помечены закладками — уже «начаты», это уже стартовавшие игры. Начав такую книгу заново, вы стираете все записи в ней, т.е. начинаете игру, опять-таки, с самого начала;

— **красная** — шелчок сюда выводит список «уже начатых книг». Нажав на ту или иную книгу, вы продолжаете ее с места последнего сохранения. Открытая книга — возврат. Эта закладка появляется только тогда, когда начато 2 или более книг;

— **синяя** — выход из игры. Горящий свиток — «Выбросить книгу», выход без сохранения. Свиток с пером — «Закрыть книгу, сделав копию», выход с сохранением. Просто свиток — «Продолжить писать», возврат в игру.

Отметим несколько икон, имеющих одно и то же значение и появляющихся на многих экранах:

— **маленькие красные стрелки** — просмотр текста, не уместающегося на экране;

— **большие желто-черные стрелки** — листать страницы, дни и т.д.;

— **свиток со знаком вопроса** — «Об этой странице», помощь. Она выводится в центре экрана, выход из нее — свернутый свиток;

— **красная книга** — возврат в «Индекс» из любого режима;

— **белый шар** — «Каталог». В режимах, имеющих много подпунктов («Альманах», «Путеводитель», «Режим героев»), выводит на экран полный их список. Для перехода к нужному пункту просто шелкните на необходимую кнопку;

— **загнутый правый верхний уголок экрана** — мгновенно переносит вас к предыдущему посещенному режиму, кроме «Индекса». Если вы, допустим, из «Здесь и сейчас» решили сохраниться — выйдите в «Индекс», войдите в «Хронику», сохранитесь, шелкните на уголок — и вновь окажитесь в «Здесь и сейчас».

L

## Альманах и бестиарий

Здесь вам предоставлена информация о 13 народах, 4 магических орудий убийства и о 4 видах монстров.

**WOLVES** — волки. Слуги Борота. Встречаются нередко, но не опасны.

**WILD CATS** — дикие кошки. Очень редки.

**TROLLS** — тролли. Охраняют некоторые проходы в подземельях Маранора. Если к троллю подойти — зашибет дубиной, после чего неосторожный либо проснется в темнице (если это Арин или Корлет), либо не проснется вообще (Люксор).

**DRAGONS** — драконы. Милые создания, которые отвозят спасенных заложников домой.

**STORMBLADE** — могучий колдовской меч. Ищите его на острове Иммиэль (**IMMIEL**).

**BLOODBRINGER** — магический меч людей. Им владеет Меритель Озерная (**MERITHEL OF THE LAKE**).

**WIDOWMAKER** — волшебный топор гномов. Лежит на дне озера на юге Бладмарша.

**ARANATH** — золотой меч эльфов. Мы нашли его там же, где и **STORMBLADE**, но по прошествии полугода (игрового).

**THE GIANTS** — гиганты из страны Дельв (**DELVE**). Заложница — Мелинисса Сладкая (**MELINISSA THE SWEET**), падчерица короля.

**THE DARK FEY** — Темные Эльфы, народ Борота. С ним, впрочем, также можно иметь дело.

**THE LONG DWARVES** — гномы Долгих Гор (**LONG MOUNTAINS**). Заложница — Олтруда Щедрая (**OLTHRUDA THE BOUNTIFUL**), жена короля.

**THE HIGH FEY** — Высокие Эльфы, высшая раса. Заложница — Эмедрель Огненная (**EMEDREL OF THE FIRE**), дочь короля.

**THE DEEPING DWARVES** — гномы Глубинных Гор. Заложница — Талгрима Обрученная (**THALGRIMA THE BETROTHED**), невеста короля.

**THE GELMINGS** — гельминги, люди королевства Гельм (**GELM**). Вайтрен Ткач (**WYTHRAN THE WEAVER**), сын короля — заложник Борота.

**THE DRAGON LORDS** — могучие воители островного королевства Арунгор (**ARUNGOR**). Заложница — Саграна Золотое Крыло (**SAGRANA GOLDENWING**), дочь короля.

**THE ATHELINGS** — ателинги, народ царства Ли (**LEE**). С их стороны заложником является сам король, Зенетор Сильный (**ZENETOR THE STRONG**).

**THE USKARG** — ускарги, татуированные варвары страны Феллоус (**FALLOWS**). Заложница — принцесса Дьялина Снежное Сердце (**DJALINA SNOWHEART**).



**THE ELDRIN** — эльдрины, народ страны Эльдмарк (**ELDMARK**). Заложница, дочь королевы — принцесса Аремела (**PRINCESS AREMELA**).

**THE DAWN FEY** — эльфы Рассвета из одноименного Леса. Брат короля, Алорот Эльф (**ALOROTH THE FEY**) — заложник Борота.

**THE ARAKAI** — странный народ из страны «Последнее Ничто» (**LAST NOTHING**). Заложница — дочь короля Киранда Дикая (**KIRANDA THE WILD**).

**THE KITH** — народ Высохших Земель (**WITHERLANDS**). Их принц Могрик Глупый (**MOGRIK THE WITLESS**) сидит под Маранором.

Все иконы этого режима описаны выше — красные стрелки листают информацию по пунктам, черные — переключают пункты, плюс «Каталог», «Об этой странице» и выход в «Индекс».

## Карта

Карта расположена в левой части экрана. Остальное место занимают различные пиктограммы.

Вверху находится **компас**. Если навести на него курсор, на карте появится увеличительное стекло. Восемь стрелок по краям компаса двигают эту лупу (и если понадобится, — карту) по экрану. На компасе 2 иконки:

— **глаз через лупу** — увеличить изображение на карте (вокруг лупы);

— **глаз** — уменьшить изображение. Всего имеется 7 масштабов, самый мелкий — весь Бладмарш.

Под компасом — 3 иконы, переключающие различные режимы:

— **дом** — включить/выключить изображения замков и цитаделей;

— **флаг** — включить/выключить изображения маршрутов героев;

— **человек** — включить/выключить изображения героев.

Если все 3 опции выключены, на карте изображены только уже найденные артефакты (оружие).

При отключенных «героях» замки изображаются вместе со щитами — гербами владельцев. Если «героев» включить, щиты исчезнут.

Внизу расположены известные «Свиток с вопросом» и «Книга». Большой серый овал рядом предназначен для заданий. Если вы даете герою приказ, связанный с тем или иным местом (осадить крепость, куда-то идти) — вам надо указать цель и щелкнуть на этот овал для подтверждения. Вернее, овала не будет, на его месте возникнет портрет героя. Если навести курсор на саму

карту, появится название области (над картой). Если курсор наведен на компас, над картой — королевство, над которым стоит увеличительное стекло. Наведя курсор на объект (герой, замок, артефакт), вы увидите над ним название. Щелчок переправит вас либо в «Альманах» (оружие), либо в «Путеводитель» (укрепления), либо в список героев (персонаж). Если вместо названия — надпись: **SEE FURTHER DETAILS**, — щелкните и увидите подробный список (на данной локации более одного объекта). Нажав на имя в списке, вы переходите в соответствующий информационный режим, кнопка с картой возвращает вас к карте.

## Герои и злодеи

Прежде чем рассмотреть этот режим, поговорим о самих героях. Мы, естественно, не будем давать полного списка — в нем почти 200 имен.

Итак, персонажи различаются по следующим признакам:

**СВОБОДНЫЕ и ЗАЛОЖНИКИ** — со свободными разберемся, а заложники — они сидят в подвалах Маранора и ждут, пока Корлет с Арином их спасут. Спасенные немедленно становятся на вашу сторону и улетают домой на драконах. По прибытии на место вам стоит слезть с дракона, взять солдат и пойти искать соплеменников, перетаскивая их на свою сторону.

Единственный заложник, к которому у вас есть доступ — это Люксор. Но толку от этого «доступа» никакого — он может лишь сидеть и ждать. Конечно, если хотите, возьмите управление на себя и дайте ему размяться, но не подходите к выходу из камеры. Там стоит тролль, и его дубина — последнее, что Люксор увидит в своей долгой и славной жизни. Вот так!

На картинках заложники отличаются отсутствием мечей в руках;

**ЧЛЕНЫ АЛЬЯНСА и ПОСТОРОННИЕ** — первыми вы можете управлять, давать им задания и т.д. Вторые, пока вы их не приманили к себе, — управляются компьютером, творят, что хотят, и следить за ними вы не можете. Исключением является Борот — у него есть иконка, включив которую, вы будете вовремя оповещены о любых его акциях;

**ЛОРДЫ и ОХОТНИКИ** — лорды имеют замки, гербы, воинов и т.д. Охотники (мы их сами так прозвали) — обычные люди. Они отличаются простыми деревянными щитами без герба и одинаковой бело-красной одеждой. Толку вам с них никакого, но тем не менее, их также можно вербовать — чтобы были под рукой. К тому же их можно использовать для мелких поручений, недостойных людей благородных кровей — например, слежка за кем-либо, поиски артефактов, попытки рекрутирования других лордов и т.п. деяния.

Итак, войдя в режим «Герои и злодеи», вы видите следующие иконы и режимы:

— движущийся герой в левом верхнем углу: для своих — переход в «Здесь и сейчас»;

— портрет героя слева внизу: для своих — отдача приказов;

— герб героя: если тот стоит возле замка союзников, в котором есть такие же воины, как и у него — с помощью этой иконы он может их рекрутировать;

— черно-желтые стрелки — листать героев;

— группа людей (если герой входит в «братство») — переход в соответствующий режим;

— глаз (для своих и для Борота) — с помощью этой иконы вы указываете, надо ли компьютеру сообщать вам о событиях, приключившихся с этим героем, или нет;

— компас справа сверху — переход в режим карты (только для своих).

Под компасом находится окно со сведениями о герое. Это может быть его задание, войско, состояние (устал — не устал), его характеристика и местоположение. Над этим окошком слева находится иконка, изображающая задание, справа — пара глаз. Если они открыты — вы следите за этим героем (см. икону «глаз» чуть выше), если закрыты — не следите.

## Задания

**Указатель** — идти в указанное место на карте.

**Топоры** — охранять указанное место.

**Башня с лестницей** — штурмовать указанную крепость.

**Карта** — искать потерянный артефакт.

**Мешок** — взять найденный артефакт.

**Меч** — найти и напасть на указанного героя.

**Четыре воина** — присоединиться к «братству» или сформировать его с кем-либо.

**Рукопожатие** — попытаться рекрутировать указанного героя (тот присоединится к «братству» того, кто его рекрутирует).

**Огонь** — разрушить указанный артефакт.

**Два человека** — следить за указанным героем (т.е. красться).

**Сидящий человек** — ждать.

**Разорванная решетка** — искать заложников.



Последнее задание есть только у Корлета и Арина. Кроме этого, им доступно лишь ожидание. Люксор может только ждать. Остальные герои могут выполнять любые задания, кроме спасения заложников.

## «Братства»

«Братством» (**FELLOWSHIP**) называется объединение нескольких героев. Один из них является главным, а остальные — подчиненными. Вы в любой момент можете освободить их, дав какое-либо задание, но пока герой находится под чьей-либо командой, вы не можете управлять им напрямую (в режиме «Здесь и сейчас»). В принципе это нужно лишь для финальной, решающей битвы. Дело в том, что герой не может командовать воинами из сразу двух или более народов. Поэтому стоит к концу игры всех солдат поскрести по сусекам и свалить отборным полководцам, числом 14 штук (все местные, включая Темных Эльфов, что возможно, и свободные — народ Полночи). А затем объединить их в одно большое «братство» с кем-нибудь во главе. В схватке с врагами воины являются чем-то вроде дополнительной шкалы здоровья для героя. Воины подчиненных в «братстве» плюсятся в бою к солдатам командира.

## Путеводитель

Управляется также, как «Альманах».

## Режим непосредственного управления «Здесь и сейчас»

Слева внизу расположены следующие иконы:

- **всадник** — ручное управление;
- **глаз** — посмотреть за героем (он движется под управлением компьютера, а вы смотрите);
- **песочные часы** — переход в режим компрессии времени.

Нажав на портрет героя в правом нижнем углу, вы вернетесь к «Героям и злодеям».

Справа от окна с «видом из глаз» расположена кнопка с компасом, переносящая в режим карты, а над ней — указатель времени дня.

Под окном находится компас. Когда вы включаете режим слежения или управления, слева внизу появляется кусочек крупномасштабной карты окружающей местности.

Управление героем достаточно сложно. Для перемещения используется мышь, для действий — клавиатура.

### ДВИЖЕНИЯ.

Мышь влево — поворот налево.

Мышь вправо — поворот направо.

Мышь вперед — смотреть вниз.

Мышь назад — смотреть вверх.

Правая клавиша — остановиться.

Левая клавиша — ускорить ход.

При полете верхом на драконе:

— мышь вперед — снижение;

— мышь назад — взлет.

### ДЕЙСТВИЯ.

**F1** — поговорить со встречным персонажем.

**F2** — атаковать встречный персонаж.

**F3** — штурмовать крепость (находясь рядом).

**F4** — войти/выйти из здания.

**F5** — слезть с дракона/залезть на него (на земле).

**F6** — войти на корабль/сойти на берег.

**F7** — поднять оружие (артефакт).

**F10** — освободить заложника.

### ВИДЫ.

**1** — вид спереди.

**2** — вид справа.

**3** — вид сзади.

**4** — вид слева.

**5** — преследующая камера.

**6** — вид «из глаз».



## Управление «братствами»

Нажав на портрет главаря в правом верхнем углу, вы перейдете к его странице в «Героях и злодеях». Нажатие на одного из подчиненных (ряд вверху экрана, листается стрелками по углам) делает его предводителем.

## «Хроника»

Лист с пером — сохранить игру. Вообще, игра сохраняется автоматически каждую полночь. Имейте это в виду. Если приключились неприятности, перегружайтесь немедленно.

Белый свиток — календарь игры. Выбрав любой из дней, вы вернетесь в предыдущий режим и сможете прочитать, что тогда произошло.

## Альянс

Перед вами появляется экран с гербами героев. Он листается стрелками в левом верхнем углу. Нажав на один из щитов, вы сразу переходите в «Здесь и сейчас» для этого героя.

## Сражения

Во время боя все действие, фактически, сосредоточено на полководцах — двух противоборствующих героях (или герой-осаждающий и капитан стражи — при штурме крепости). Войска бьются как бы сами по себе... и являются чем-то вроде «хит-поинтов». По крайней мере, рядом с портретами обоих противников имеются 2 шкалы. Одна из них — ряд мечей — здоровье и энергия самого героя; эта полоска полна вначале, затем тает, иногда немного восстанавливается, причем у обоих противников сразу — нечто вроде передышки в бою. Другая шкала — ряд сердец — тает постоянно, и она как раз напрямую связана с войском. Когда любая полоска сходит на нет — герой погибает.

Сам поединок проходит очень просто. В центре экрана находится фигурка бойца. Вокруг нее — 4 стрелки и щит. Щит — отражение вражеского удара, стрелки — атаки по четырем направлениям. Когда один из значков принимает зеленый цвет — можно навести движением мыши на нужное направление удара (или на щит), щелкнуть, а дальше — как повезет.

## Режим компрессии времени

Перейдя сюда из режима «Здесь и сейчас», вы можете сэкономить кучу времени.

Циферблат слева предназначен для пропуска 1—12 час. Два ряда солнц посередине — для пропуска 1—7 сут. Наконец, песочные часы — компрессия времени на неопределенный срок.

Чтобы прервать процесс, нажмите **ESC**.

Компрессия прерывается, если что-то случится с одним из ваших героев (из тех, которых вы отслеживаете, т.е. в «Героях и злодеях»

иконой «глазом» включили свою заинтересованность в его действиях). Так как Моркина вы выключить не сможете, у вас не будет гарантии, что сжатие не прервется через минуту после включения. Поэтому не советуем запускать компрессию и ложиться спать — зря потратите время.

Вот, пожалуй, и все. Мы не будем давать каких-либо особо ценных советов по прохождению игры, кроме, разве что, одного — старайтесь рекрутировать всех героев игры на свою сторону. Даже врагов.

Удачи! И пусть клятва Моркина о возмездии будет выполнена!

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Lords of Midnight—3:  
The Citadel

**Год:** 1995

**Фирма:** Maelstrom/Domark

**Размер архива:** 9,5 Mb

**Размер на диске:** 15 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь

# MECHWARRIOR—2. 31st CENTURY COMBAT

Сюжеты, в основу которых положены глобальные столкновения, главными участниками которых являются гигантские боевые роботы, чрезвычайно популярны и у разработчиков компьютерных игр, и у миллионов конечных потребителей игровых компьютерных программ.

Даже не обращаясь к давней истории, можно перечислить не один десяток игр, великолепных в смысле графики, интересных и посредственных по сюжету.

О лучших из них («Iron Assault», «Metaltech: Earthsiege») мы уже рассказывали на страницах «Энциклопедии». О других (в частности «Ultrabots») — собираемся в ближайшее время.

В данной главе речь пойдет, пожалуй, о самой рекламируемой и обсуждаемой игре 1995 г., программе фирмы «Activision», которая называется «Mechwarrior—2. 31st Century Combat». Действительно, ни один специализированный компьютерный игровой журнал не упустил эту игру из виду, отводя ей определенное место едва ли не в каждом номере. С их легкой руки демонстрационные диски «Mechwarrior—2» гуляли по миру практически с начала года, подогревая и без того большой интерес к новинке.

В полном же объеме с игрой любители жанра познакомились в конце лета.

Прежде чем переходить непосредственно к описанию, отметим только, что «Mechwarrior—2», пожалуй, самая мощная из программ, себе подобных. Тщательно продуманный игровой мир, сложные и разнообразные боевые миссии и кампании, удобное управление, огромный выбор оружия и самих боевых машин — все это делает «Mech—2» бесспорным лидером жанра.

Единственный явный недостаток — качество графики, которое, даже несмотря на использование High Resolution, в самой игре существенно уступает мощнейшим заставкам и несколько разочаровывает. Учитывая сравнительно небольшой (для CD) объем, наверное, можно было бы, увеличив размер, сделать картинку более впечатляющей. Впрочем, смотря с чем сравнивать. Если оставаться в рамках данного жанра, «Mechwarrior—2» и здесь остается на недоступной для других высоте.

Итак, 3057 год. Между двумя могущественными кланами разразилась война. Причина довольно банальна — власть, господство. Сражения быстро распространились по всей галактике.



Для ведения боевых действий были выбраны огромные роботы, созданные (внешне) по образу и подобию человека, но гигантских размеров, тяжело бронированные и вооруженные современной и мощнейшим оружием. Эти «мехи», передвигаясь по полю боя, сеяли смерть и разрушения вокруг. Единственной защитой от подобных машин были... другие роботы, обладающие примерно идентичным атакующим и защитным потенциалом.

Авторы игры предлагают вам поучаствовать в этой страшной войне.

Все, что вам нужно, это выбрать одну из враждующих сторон, потренироваться как следует в тренировочных миссиях и только после этого выйти на поле реального боя, чтобы силой оружия и различного специального оборудования, которым буквально забита ваша машина, отстоять интересы того клана, который вы представляете в этих печальных и трагических событиях.

Чтобы вам было проще ориентироваться в этой очень сложной игре, мы постараемся дать по ней исчерпывающую информацию, особенно в части, касающейся самих роботов, их оружия, дополнительного оборудования и манипулирования различными узлами и агрегатами машин.

Итак, после запуска программы и просмотра очень красивого демонстрационного фрагмента боя, вы попадаете на первый игровой экран. Отсюда либо начинается ваша карьера пилота боевого робота **BATTLE MECH**, либо выбирается сценарий одиночной миссии.

Слева — эмблема с изображением сокола **JADE FALCON**. Справа — волчья морда **WOLF**.

Если вы щелкните курсором на одну из эмблем, то попадете в зал соответствующего клана.

В центре экрана находится изображение робота. Это режим **TRIALS OF GRIEVANCE**, в котором вы можете выбрать и в некоторой степени сконструировать миссию. Прежде чем начинать регулярную карьеру, советуем вам сначала освоить управление машинами и разобраться в тактике боя именно в режиме **TRIALS**, так как здесь вы познакомитесь практически со всеми роботами, поймете преимущества и недостатки каждого варианта расстановки своей команды на поле боя. Помимо всего прочего, изначально можно поставить противника в абсолютно безвыигрышные условия. Хотя Кодекс Чести пилотов и предполагает, что в одиночных миссиях, представляющих собой разрешение какого-то (абстрактного) конфликта, обе стороны должны быть равны по количеству боевых единиц в группе и классу используемых машин, на деле вы можете поступить по-своему, в том числе и не по-спортивному. Во всяком случае для новичков это чрезвычайно полезно, так как вы успеете поиграть довольно продолжительное время, прежде чем вашего железного друга расколошматят противники.



## TRIALS OF GRIEVANCE

Сразу же оговоримся, все или почти все, о чем пойдет речь в этом разделе, досконально будет описано в следующих главах данной статьи. Это касается и выбора роботов, и конфигурации их на позиции. Сейчас же речь пойдет об опциях, как таковых, не более.

## SCENARIO

В этом режиме вы можете выбрать поле боя, на котором хотите сражаться с противником.

В режиме **TRIALS OF GRIEVANCE** вы определяете планету (**PLANET**), на которой будут разворачиваться дальнейшие события. Возможных вариантов — 10. От каждого зависят конкретные атмосферные условия и характер поверхности, по которой будут бегать ваши и чужие машины. Этих позиций (**ENVIRONMENT**) тоже 10, причем они строго закреплены за соответствующими планетами. Все, что вам нужно, это щелчком курсора мыши установить в строках **PLANET** и **ENVIRONMENT** (одновременно) желаемые значения. От сделанного выбора реальная расстановка сил зависит весьма условно — по умолчанию для каждой планеты предусмотрен свой вариант состава команды, как вашей, так и противника. Впрочем, ничто не мешает вам полностью перетасовать группу, включив в нее те машины, которые вам больше подходят по тем или иным параметрам. Это можно сделать и для себя, и для вашего врага в опциях **FRIENDLY CLAN** и **ENEMY CLAN**. И в ту, и в другую команду можно включить от 1 до 3 «мехов». Машина, которой будете управлять вы — самая верхняя в списке.

Выбор роботов всеобъемлющ — на каждую позицию можно установить любого из 15 возможных, начиная от слабенького **FIREMOTH** и заканчивая могучим **DIRE WOLF**. По желанию, варианты могут быть абсолютно любыми, вплоть до использования в бою трех одинаковых машин. Если вы хотите, чтобы не все позиции были заняты, установите на одной или двух **[NONE]**. Данная команда, соответственно, будет меньше на одну или две боевых единицы.

Щелкнув на силуэт робота справа от списка, вы увидите подробнейшую информацию по машине, расположенной на верхней строке командного списка. Таблица слева, **VARIANT PRIMARY CONFIG**, показывает оснащение вашего робота по умолчанию. Это основной, базовый вариант компоновки. Здесь можно ознакомиться с жизненно важными узлами машины, такими, как двигатель, броня, кокпит, оружие, боеприпасы и т.д., посмотреть их массу (а это один из важнейших компонентов в характеристике машины, от которого зависит ее грузоподъемность и, соответственно,

возможность оснащения робота более мощными бортовыми системами, оружием, боеприпасами и прочим снаряжением). Кроме того вы узнаете некоторые подробности о многих системах машины — насколько они мощны, из чего сделаны и т.д.

Справа расположена таблица оружия и боеприпасов — **WEAPONS AND AMMO**. Помимо названия каждого, указывается и количество загруженных на борт зарядов данного вида.

Вариант конфигурации **PRIMARY** далеко не единственный. У каждого из 15 роботов, участвующих в игре, есть еще минимум 2 (**A**, **B**) и максимум 4 (**A...D**) изначально заданных комбинаций оснащения. Для того, чтобы ознакомиться с ними, используйте нижнюю панель экрана, где **NEXT VARIANT** — следующая компоновка; **PREV** — предыдущая.

Кстати, рядом с этими опциями (с внешних сторон) расположены стрелки смены роботов **PREV/NEXT CHASSIS**. Вы можете посмотреть данные по любому. При этом, если в итоге вы воспользовались режимом **ACCEPT MECH** — это означает, что робот стал вашим и занял при этом первую строчку в списке.

Важнейшие позиции, которые позволяют манипулировать с оборудованием любой машины, — показатели **USED MASS** — использованный вес и **MAX MASS** — максимальный.

Если вы очень привередливы, и ни одна из предложенных конфигураций вас не устраивает, можно воспользоваться режимом **CUSTOMIZE**, чтобы все переключить по-своему. При этом вы выходите в меню **CUSTOMIZING**.

Для того, чтобы сделать изменения, необходимо щелкнуть курсором на то оборудование, которое вы хотели бы усовершенствовать. Кстати, как только вы запускаете режим ручной настройки, в списке систем (**COMPONENTS**) засвечиваются те, которые в принципе подлежат замене. Это — **ENGINE, HEAT SINKS, JUMP JETS, INTERNAL, ARMOR, WEAPONS, AMMO, EQUIPMENT**. (В дальнейшем мы детально остановимся на каждой из вышеперечисленных позиций, а пока объясним только механизм действий, не вдаваясь в их реальные значения.)

Итак, вы выбираете позицию из левого списка. Например, двигатель (**ENGINE**). При этом справа появляется отдельное меню двигателей, где замене подлежит либо сам тип устройства (**XL** или **STD**), либо можно, находясь в рамках данного типа, сделать движение робота более быстрым **FASTER** или медленным **SLOWER**. Используя две последних опции, вы меняете не только данные в таблице двигателя (рейтинг, массу, скорость при ходьбе, бег и т.д.), но и перекраиваете позицию **USED MASS** в основном левом меню. Так, если вы жертвуете скоростью, масса уменьшается, оставляя возможность дополнить вашу машину другим оборудованием. Если вы хотите иметь быструю машину, **FASTER** поможет разогнать параметры двигателя до максимума. При этом



следите за данными используемого веса. Как только цифры, выдаваемые там, окрасятся в синий цвет, это значит, что вы переусердствовали, и тоннаж используемый превышает тоннаж возможный. Пока это равенство не будет установлено, ваша машина останется не готовой к бою. Чтобы решить проблему, можно уменьшить значение только что меняемой позиции (двигателя). А можно просто пойти дальше и избавиться, например, от какого-либо лишнего оружия, чтобы привести вес робота в соответствие с нормой.

Описывать все таблицы замен оборудования бессмысленно, так как они очень разные и это займет слишком много места. Особенно впечатляет меню выбора типов брони (по отдельности для разных частей корпуса и конечностей), а также громадный перечень оружия и боеприпасов.

Там, где в меню выбора (таблички справа) есть боковые стрелки, используйте их для увеличения-уменьшения параметров. **ADD** — ввести новую систему в экипировку (предварительно засветив ее название в списке общего доступа), **DELETE** — снять оборудование (также засвеченное) с переконфигурируемой машины.

Если вы считаете, что ваш вариант робота лучше тех, которые предлагаются изначально, запишите сделанные перестановки опцией **SAVE**. Если вы хотите отказаться от сделанных замен — используйте **ABORT**. В том случае, когда вы уже имеете свой, записанный ранее вариант, чтобы стереть его, нажмите **DELETE** в правом нижнем углу экрана. **EXIT LAB** — возврат в меню выбора сценариев.

(Еще раз напоминаем, мы описали только механизм замены одних элементов машины на другие. О том, что за всем этим стоит, вы узнаете из подробных таблиц и специальных технологических разделов ближе к концу данного описания.)

Следующая задача, с решением которой вам предстоит справиться — это выбор конфигурации «Звезды» (боевого построения роботов вашей команды и отряда противника). Настройка осуществляется опцией **ECHELON** для каждой из сторон по отдельности. Существует 6 возможных вариантов боевого строя, каждый из которых будет подробно рассмотрен ниже. Щелкнув курсором на изображение «Звезды», вы попадете в трехмерное меню **ECHELON**, где можно не только посмотреть, как будет выглядеть ваш отряд со стороны, но и проделать массу манипуляций и с конфигурацией команды, и с каждым роботом в отдельности.

В верхней части экрана расположено название выбранной в данный момент «Звезды».

Далее, сверху вниз — название миссии, количество «мехов» в данной операции, максимальный тоннаж для робота, общий тоннаж всей группы. Ниже находятся дисплеи, на которых указано имя пилота, название машины, общий тоннаж робота. Вызвав

на дисплее меню **CHANGE MECH**, вы можете, не выходя из режима конфигурации «Звезды», просмотреть все данные по выбранной машине (**PRIMARY CONFIG, A, B** и т.д., а также компоновку оружия и боеприпасов) и установить желаемые опциями **PREV/NEXT VARIANT** или вообще сменить «меха» **PREV/NEXT CHASSIS**.

Режим **STAR CONFIG** — возврат в предыдущее меню конфигурации команды.

Панель в нижней части экрана поможет вам сделать следующее: **PREV/NEXT FORMATION** — выбрать новую конфигурацию «Звезды»;

**DELETE/ADD STARMATE** — убрать/добавить в команду еще одну машину.

Опция **MECH LAB** — выход в режим установки узлов и агрегатов каждого робота, а также всех видов оружия и боеприпасов.

**EXIT CONFIG** — возврат в основное меню одиночной миссии.

Теперь вам остается установить, под чьими флагами будете воевать вы и ваш противник (щелчок на эмблему листает список из 6 возможных).

**LAUNCH** — начало боя. При этом вы сразу же оказываетесь в кабине выбранного вами робота и в той конфигурации отряда, которую определили перед этим.

**EXIT** — возврат в начальный экран программы.

Для того, чтобы начать игру за одну из враждующих сторон, вам необходимо сделать выбор между «Соколом» и «Волком». Щелчок на одну из эмблем переведет вас в центр регистрации игры, где вам нужно внести свои данные в память программы.

**SIBKO ROSTER** — щелчок на свободную строку, и с клавиатуры можно ввести имя играющего. Нажатие **ENTER** фиксирует эту информацию. Под выбранным именем вы будете играть за соответствующий клан и сначала попадете в Зал Клана (**CLAN HALL**).

Если в списке **SIBKO ROCTER** уже есть несколько пилотов (в т.ч. и с начатыми ранее карьерами), щелчком на нужное имя установите его в опции **ACTIVE PILOT**, после чего используйте **АССЕПТ**. Если необходимо удалить какого-либо пилота (и игруемую им игру) из общего списка, выберите режим **DELETE MECHWARRIOR**.

Опция **NEW ALLEGIANCE** — возврат в меню выбора нового клана.

Наконец вы попадаете в Зал Клана, откуда в дальнейшем будет осуществляться управление игрой — вы получите доступ к тренировкам, лаборатории, архивным материалам и, самое главное, каждый раз будете уходить отсюда на очередную боевую миссию.



Активировав орб регистрации (**REGISTER**), можно в любой момент вернуться к списку пилотов, чтобы, находясь в рамках прежнего клана, ввести в игру новое имя или воспользоваться одним из старых.

## CADET TRAINING

Прежде, чем приступить к регулярной службе, можно начать не с боевых операций, а как и подобает кадетам, с выполнения тренировочных заданий, которые помогут вам «почувствовать» и лучше изучить ту сложнейшую технику, которой вам предстоит управлять, и довести до автоматизма те манипуляции, от быстрого и правильного выполнения которых в бою будет зависеть ваша жизнь.

Попав в режим тренировки, вы получаете доступ к 6 стандартным заданиям, выполнив которые можно считать себя готовым к реальным боям. (Впрочем, в игре никакой обязательности нет, и если вы рассчитываете на быстрый успех и продвижение по службе без учебных миссий, можно от **CADET TRAINING** и отказаться. Хотя делать этого все-таки не советуем.)

Успех в каждой из тренировочных миссий не принесет вам наград и очередных воинских званий, однако каждая победа будет важным шагом в приобретении необходимых знаний и навыков. (Возврат в Зал Клана — опция **CLAN HALL**, расположенная в левой части экрана.)

## Задания в режиме тренировки

**NAV COMPUTER** — обучающая миссия, в которой вы осваиваетесь с работой основных узлов и механизмов машины, изучаете управление и навигацию «мехов».

**MECH HANDLING** — позволяет пилоту потренироваться на усовершенствованной машине с улучшенным двигателем, изучить технологию поворотов и маневрирования, «побегать» зигзагами и т.д.

**WEAPONS USAGE** — этот режим позволяет научиться прицеливаться и вести точный огонь на поражение из имеющегося бортового оружия по разнообразным мишеням, установленным в разных частях полигона.

**HUNTING** — миссия, позволяющая кадету поохотиться за «мехом», управляемым при помощи робота. Задача — уничтожить противника.

**INSPECTION** — учит кадетов правильно идентифицировать нужные (неприятельские) цели, находясь при этом под вражеским огнем в условиях напряженного «боя».

**TRIAL** — задание, в котором новичок-кадет должен сразиться в поединке один на один с опытным пилотом, чтобы доказать на

практике свою готовность приступить к регулярной карьере, а также обоснованность получения первого боевого ранга — **МЕЧ-ВАРРИОР**. Этот режим чрезвычайно важен, и подобные бои будут иметь место в вашей дальнейшей карьере для того, чтобы получить определенные воинские звания (см. ниже).

Находясь в Зале Клана, вы, как зарегистрированный пилот, получаете неограниченные возможности доступа к голопроектору архива клана.

## ARCHIVE HOLOPROJECTOR

Здесь содержится полная информация, все знания и интеллект вашего клана. Тут можно получить обширнейшие сведения по истории военных технологий, лучших воинах клана, различиях в конфигурациях боевых машин, просто многочисленные исторические справки. Вся информация строго классифицирована по разделам и поможет вам лучше подготовиться к предстоящим битвам. Если вы владеете английским, не пожалейте времени, «полистайте» справочник. Много в нем интересно и весьма поучительно. Особенно, если вы решили засесть за «Mechwarrior—2» серьезно.

В меню выбирается засвеченное название, затем опциями **NEXT/PREV PAGE** листаются страницы.

**BACK** — возврат к предыдущему разделу.

**EXIT** — выход в **CLAN HALL**.

Вся ваша дальнейшая карьера будет сопровождаться посещением перед каждой новой миссией Комнаты Готовности **READY ROOM**, с которой начинается любое очередное задание в «Mechwarrior—2».

Но сначала, прежде чем перейти к этому режиму, несколько общих замечаний о том, как проходит и оценивается служба пилота в рядах вооруженных сил того или иного клана.

Важнейшим моментом игры является возможность вашего продвижения по служебной лестнице клана. Согласно правилам, установленным военным советом Кешика, каждый воин способен, в случае, если он этого достоин, получать новые (очередные) воинские звания. Кешик отслеживает результаты каждого вашего боя, фиксируя победы и поражения. Вся эта информация оказывает непосредственное влияние на ваш ранг. Те пилоты, которые демонстрируют в боях подлинное искусство управления «мехом» и использования оружия, поощряются кланом.

Совершенствуясь в своих умениях и успешно выполнив несколько боевых миссий, воин клана в конце концов получает возможность участвовать в **TRIAL OF POSITION**, некоем состязании за право



получения нового воинского звания. Кандидат на участие в этих привилегированных битвах должен победить на двух этапах **TRIAL OF POSITION**, чтобы получить следующий ранг. Первый поединок требует безусловной победы над всеми остальными участниками состязания. После того, как все они будут уничтожены, будет дан звуковой сигнал на продолжение борьбы. Вам предстоит уничтожить специальный шар (**ENGAGEMENT SPHERE**). Если цель будет разрушена раньше времени, вам придется проявить свое искусство вновь, причем противостоять вам будут все «мехи» сразу.

Завершив первую фазу, кандидат получает ранг, который он заслужил (очередной по счету). Но это еще не все. Вы можете продолжить борьбу для того, чтобы побороться за следующее, ближайшее по очереди звание. Таким образом, вы, если повезет, можете продвинуться по служебной лестнице сразу на 2 ступени вверх. Однако, если на втором этапе вы проиграете, поле боя придется покинуть вообще без какого бы то ни было повышения. Имейте это ввиду и особенно не рискуйте, если не уверены в своих силах.

Структура рангов в «Mechwarrior—2» достаточно проста. Каждый пилот «меха» начинает свою карьеру в звании **MECHWARRIOR**. Это минимально возможное звание в касте воинов обоих кланов. При этом он получает право командовать только одной машиной, своей собственной. Основная задача каждого воина — стать Ханом своего клана. Для этого нужно проявить максимум умений и навыков в боях и поединках за очередные звания, чтобы в итоге получить доступ к последнему состязанию **TRIAL OF POSITION** — за звание Командующего Галактикой и Хана.

## Ранги воинов

1. **MECHWARRIOR (MW)**.
2. **STAR COMMANDER (ST. CMD)**.
3. **NOVA COMMANDER (NV. CMD)**.
4. **STAR CAPTAIN (ST. CPT)**.
5. **NOVA CAPTAIN (NV. CPT)**.
6. **STAR COLONEL (ST. COL)**.
7. **NOVA COLONEL (NV. COL)**.
8. **GALAXY COMMANDER (CMD)**.
9. **KHAN** — наивысший ранг касты воинов.

Начав игру (еще до выполнения первой миссии), вы попадаете в Зал Чести (**HALL OF HONOR**). Здесь будут учитываться все ваши достижения в игре.



Информация, выдаваемая в **HALL OF HONOR**:

**PILOT** — имя пилота;

**CLAN** — принадлежность к выбранному клану;

**RANK** — ранг, которого вы достигли;

**HONOR** — «баллы чести»;

**KILLS** — количество уничтоженных вами противников;

**HIT** — процент успеха;

**LAST MISSION** — ваша последняя пройденная миссия.

Что касается правил боя, есть некоторые особенности, которые, при условии их выполнения, принесут вам больше уважения среди других членов клана, а следовательно, и повысят ваши шансы в продвижении по служебной лестнице.

Прежде всего должны быть выполнены все основные задания в каждой очередной миссии. Без этого условия вообще не может быть никакого разговора о вашем возможном повышении. Что касается вторичных, побочных целей, чем успешней вы справитесь с ними, тем больше уважения будет к вам со стороны клана, что также немаловажно. Если в очередной миссии вам будет противостоять небольшой отряд противника, чем меньше будет ваша команда, тем значимей будет и конечный успех. Экономия технических и людских ресурсов — важный аспект в достижении окончательного успеха. Еще один немаловажный аспект — использование в бою не самых могучих «мехов», а машин поменьше и полегче. Такая бережливость, если, конечно, она принесет положительный результат, ценится чрезвычайно. Это же касается и вступления в бой с группой «мехов» против одного противника. В этом случае вы не заработаете много баллов уважения. И совсем другое дело, если на такой поединок с противником вы выйдете в одиночку, лицом к лицу. В этом случае ваш рейтинг повысится существенно. Если вы командуете отрядом, старайтесь сберечь всю свою команду. Гибель напарника, даже одного, не останется незамеченной и засчитается большим минусом в вашей карьере. Клан очень не любит терять свои машины и воинов.

Особенно отрицательно в смысле чести воина клан относится к таким «штучкам», как включение вами перед боем режимов, облегчающих выживание. Это относится к неуязвимости (**INVULNERABILITY**), неограниченному боекомплекту (**UNLIMITED AMMO**), неповреждению машины в столкновениях (**NO COLLISION DAMAGE**) и системе теплового контроля (**HEAT TRACKING**). Для того, чтобы достигнуть в «Mechwarrior—2» действительно высоких результатов, эти режимы в соответствующих меню (см. ниже) лучше отключить. Впрочем, на первых порах кое-что, особенно «неуязвимость» и «неограниченное оружие» очень вам пригодятся (хотя бы в качестве тренировочного подспорья).



## READY ROOM

Перед началом каждой миссии пилот получает подробнейшее задание от высшего командования клана.

## MISSION BRIEFING

Здесь вы найдете полную инструкцию о целях выполняемой вами задачи и о сложившейся ситуации в противостоянии кланов к моменту начала миссии.

Задачи в «Mechwarrior—2» довольно разнообразны, но в принципе их можно классифицировать на 5 основных разновидностей:

- защита объектов;
- нападение на неприятельские цели;
- боевое патрулирование;
- эскортирование важных дружественных объектов;
- разведывательные операции.

Каждая миссия требует от пилота определенного сочетания оснащения каждого робота и всего отряда, мероприятий по маскировке, скорости передвижения по полю боя и достаточной для выполнения задания огневой силы. (О стратегии боя и эффективности использования боевых ресурсов мы расскажем ниже в специальных главах.)

Цели миссии передаются в виде специального «закодированного» сообщения (**CODED MESSAGE**). В нем указываются название задания, планета, на которой будет происходить действие, характер поверхности и время суток. Кроме этого будет четко сформулирована и сама основная задача. Большинство миссий имеют несколько заданий, которые обязательно необходимо выполнить в процессе боя. В тексте приказа они обозначены как **PRIMARY OBJECTIVES**. Кроме этого, как правило, имеются и второстепенные задачи **SECONDARY OBJECTIVES**, решение которых не строго обязательно, но весьма желательно (для повышения баллов уважения к вам со стороны клана).

Есть и третьестепенные цели **TERTIARY OBJECTIVES**, выполнение которых также идет в вашу общую копилку достижений и способствует (но не более) успешному решению главной задачи.

Переходя к выполнению очередной миссии помните, — чем больше целей, поставленных перед вами, будет выполнено, тем положительней это скажется на вашей карьере в целом. Поэтому, если есть физическая возможность сделать все, что вам приказано — сделайте это для своего же блага. При этом выполнение основной задачи, обуславливающей прохождение данного боевого эпизода, в меньшей степени влияет на ваш авторитет у руководства

клана, несмотря на то, что миссия засчитывается именно по ее успешному решению (**PRIMARY OBJECTIVES**). Точное (согласно приказу) выполнение вторичных и третичных задач гарантирует дополнительные баллы уважения и скорейшее предоставление вас к борьбе за очередное звание.

Помимо всего прочего по ходу дела вы будете сталкиваться с таким понятием, как **TARGETS OF OPPORTUNITY** (как правило, — это цели, напрямую не указанные на брифинге. Тем не менее, их также желательно уничтожить, чтобы нанести боевому потенциалу чужого клана как можно больший ущерб).

Многие миссии содержат дополнительное условие — **RETURN**. Это некие определенные действия, только после выполнения которых задание будет считаться абсолютно завершенным. А именно — указание точки, в которую после завершения боевой операции вам необходимо добраться, чтобы быть подобранным своими транспортными и техническими службами. Это связано в первую очередь с тем, чтобы исключить возможность захвата робота врагом, дабы не дать ему изучить непосредственно основные узлы и агрегаты вашего «меха». Впрочем, эта лирика и не обязательна, а вот выполнить условия **RETURN** действительно необходимо.

Важным составным элементом боевого приказа является рапорт о ситуации в конфликте.

## SITUATION

Эту весьма обширную информацию при знании вами языка просматривать желательно, так как она поможет вам понять всю картину конфликта и разобраться в причинах того или иного явления, имеющего место в ходе развития событий (зачастую непосредственно в очередной миссии), а не просто бегать по полю боя, тупо расстреливая подвернувшегося под руку врага. Рапорт о ситуации как бы связывает конкретные цели вашего очередного задания и состояние конфронтации сторон в целом.

Запуск новой миссии осуществляется с основного экрана **MIS-SION BRIEFING** опцией **LAUNCH**. Если вы хотите отложить выполнение задачи на потом — **ABORT**.

Однако прежде чем начать бой, вам следует, исходя из основных пунктов боевого приказа, сформировать команду **STAR CONFIG** и подобрать подходящие себе и своим напарникам в **MECHLAB**. Механизм манипуляций с выбором «мехов», их переоснащением и переконфигурированием команды практически ничем не отличается от аналогичной работы в режиме **TRIALS OF GRIEVANCE**. Все опции и порядок работы с ними идентичны вышеописанным до самой последней мелочи. Различия заключаются только в некоторых (весьма существенных, впрочем)

M

ограничениях, связанных с тоннажем «мехов» на очередное задание, вследствие чего далеко не все машины будут вам доступны. Речь идет о наиболее мощных и сильных роботах, грузоподъемность которых выше допустимой в конкретном случае нормы (допустим, 65 т). Если стоит такое ограничение, вы не сможете взять все то, что хотели бы.

Не забывайте про максимальный вес и тогда, когда будете оснащать свою машину вручную, в режиме **CUSTOMIZE**.

Еще одно различие — ограничение в количестве «мехов», которых можно взять с собой. Если вам приказано **MAXIMUM 'MECHS IN CURRENT STAR: 1**, значит, добавить в отличие от **TRIALS OF GRIEVANCE** в «Звезду» больше никого нельзя. Если же в приказе количество машин больше одной, опция **STAR CONFIG** поможет вам и расставить их так, как вам хочется, и вывести из состава (**DELETE STARMATE**) «лишнюю», на ваш взгляд, единицу. (Помните, чем меньше у вас в отряде машин, тем больше баллов Чести вы получите за победу, рискуя, однако, при этом вообще не выполнить задание.)

Важнейшим элементом подготовки к миссии является, естественно, подбор самих роботов.

Ему, а также основным компонентам «мехов» мы посвятим специальный раздел.

## Боевые машины

Для каждой миссии, в зависимости от выполняемой задачи, следует выбирать вполне определенную машину. Командование что-то всегда предлагает изначально. Однако это не значит, что вы безропотно согласитесь и сядете за штурвал первого попавшегося робота.

Даже не меняя конфигурации «меха», выбор нужного — это целое искусство.

Ваш робот (любой из 15 возможных) обладает определенным набором различных особенностей, которые необходимо учитывать для каждого конкретного случая.

Все предлагаемые машины достаточно сильны, однако у каждой (в т.ч. и у наиболее мощных) есть свои достоинства и слабости. «Мехи» существенно разнятся в размерах, скорости, весе, огневой мощи, бронезащите, маневренности и т.д. Большой и тяжеловооруженный монстр типа **DIRE WOLF** не есть универсальное средство для достижения успеха в любом задании. Иногда гораздо полезнее воспользоваться небольшой быстрой машиной (особенно в разведывательных миссиях), способной к стремительному маневру и умеющей в случае крайней необходимости уходить от особо назойливого врага.

Мы вкратце расскажем о некоторых основных особенностях роботов, используемых в игре (полный список со всеми тактико-техническими данными вы найдете в конце описания). Ниже приведенный перечень дан в порядке возрастания тоннажа машин, так же, как это сделано и в самой игре.

**FIREMOTH** — 20-тонный робот этого класса самый быстрый «мех» обоих кланов. Он может развить скорость аж до 162 км/час! Отсутствие сверхмощной брони делает **FIREMOTH** весьма чувствительным к неприятельскому огню, но высокая маневренность с лихвой компенсирует этот недостаток. Кроме всего прочего, **FIREMOTH** умеет прекрасно «толкаться», нанося при столкновениях повреждения чужим мехам, весящим тонн на 20 больше.

Высокая скорость делает этот «мех» наилучшим выбором в миссиях разведки и группового патрулирования.

**KIT FOX** — эта машина мощнее предыдущей и значительно больше предназначена для собственно боевых действий. При весе в 30 т имеет скорость свыше 100 км/час. К тому же на **KIT FOX** можно установить довольно много видов вооружения, боеприпасов и дополнительного оборудования. Броневой щит «меха» тоже весьма надежен. И вообще, **KIT FOX** — хороший выбор для новичка и в начальных боевых операциях и, особенно, в тренировках.

**JENNER IC** — вес побольше, 35 т, а скорость значительно выше, чем у **KIT FOX**, почти 150 км/час. Плюс дополнительные ракетные установки. Все это делает **JENNER** чрезвычайно опасным средством быстрой ракетной атаки. Однако есть и существеннейший недостаток — данный «мех» крайне зависим от количества боеприпасов и в самый разгар боя может оказаться почти без средств поражения врага, что делает его практически идеальной мишенью для поражения. Если вы выбираете **JENNER**, оснастите его лучше не ракетами, а вариантом, в котором найдется место и для энергетического оружия.

**NOVA** — это «мех» средней грузоподъемности (50 т), имеющий возможность использовать реактивные прыжки как эффективное средство передвижения в наиболее критические моменты боя, что позволяет ему избегать вражеских атак там, где другие машины подобного класса вынуждены вступать в бой. Неплохая броневая защита и хорошая огневая мощь делают **NOVA** весьма эффективным средством защиты и дальнего патрулирования.

**STORMCROW** — при весе в 55 т этот «мех» обладает весьма мощным боевым потенциалом. Все основные компоненты достаточно высоки — и хорошие доспехи, и высокая скорость, и приличное вооружение. Машина отличается от всех других прежде всего своей сбалансированностью практически по всем позициям, что делает ее удобной для использования в большинстве миссий, связанных непосредственно с боевыми действиями.



**MAD DOG** — вес 60 т использован для того, чтобы надежно защитить большое количество оружия, которым оснащена эта машина. Особо отметим вооружение дальнего радиуса действия. Все это делает **MAD DOG** подходящим средством для атакующих операций. Впрочем, и вражеский огонь он выдерживает достойно.

**HELLBRINGER** — 65 т веса, из которых существенную часть во всех вариантах компоновки занимает оружие различной мощности и способа действия. К тому же — довольно быстр и крут в смысле защиты. **HELLBRINGER** еще более «выгоден», чем **MAD DOG**. Наиболее целесообразно использовать его в сражениях защитного плана и в контактном бою.

**RIFLEMAN ИС** — те же 65 т, много-много лазерных пушек и возможность прыгать. Недостаток **RIFLEMAN** — относительно невысокая скорость передвижения. К счастью, выручает умение перемещаться по воздуху, позволяя и внезапно атаковать, и быстро уходить от нежелательного столкновения. Рекомендуем использовать этот «мех» в патрулях и при выполнении защитных миссий.

**SUMMONER** — это уже вполне тяжелая машина. Вес 70 т, прыжок. Кстати, **SUMMONER** — наиболее грузоподъемный «мех», обладающий данной возможностью. Особо ценным считается сочетание мощного оружия, приличной скорости и выше-названного «реактивного прыжка».

**TIMBER WOLF** — эта машина весом в 75 т особо почитаема кланом Волка. С ее помощью можно успешно атаковать и не только. **TIMBER WOLF** силен как раз своей разносторонностью. Обычно оснащен самым разнообразным оружием и несет на борту громадную огневую мощь.

**GARGOYLE** — 80-тонный гигант с невероятной силой вооружения. Однако есть и недостаток — стандартная компоновка зависит от количества боеприпасов, за которым приходится постоянно следить. Пожалуй, **GARGOYLE** — лучшее средство ведения ближнего боя.

**WARHAMMER ИС** — весьма часто используемая обоими кланами 80-тонная громадина. Очень прочен и хорошо вооружен. Особенно полезен в патруле и при выполнении атакующих операций. Некоторый недостаток — большое количество получаемых в бою повреждений. Однако это не мешает ему продолжать (даже будучи несколько неисправным) эффективно поражать противника.

**MARAUDER** — тяжелый 85-тонный «мех» оснащен целым арсеналом лазеров и лучевых пушек. Все это делает его эффективным в ближнем бою и в защитных миссиях. Обладая черепашьей скоростью (65 км/час), **MARAUDER** тем не менее чрезвычайно живуч в бою благодаря мощной броне.

**WARHAWK** — это 85-тонный штурмовой «мех». Ракетные установки дальнего радиуса действия позволяют уничтожать врага с расстояния, для самого **WARHAWK**'а абсолютно безопасного.

Четыре стреляющие пучками частиц пушки при залповом огне также весьма и весьма эффективны. Таким образом, **WARHAWK** — мощнейшее средство огневой поддержки и чрезвычайно опасен в открытом бою. Ключ к выживанию в борьбе с таким врагом — реактивный прыжок.

**DIRE WOLF** — гигантский «мех» весом в 100 т. Обладает наивысшей грузоподъемностью среди всех машин обоих кланов. Несет на себе громадное количество оружия — настоящий линкор.

Все это позволяет ему атаковать врага с любых дистанций. Тем не менее, **DIRE WOLF** далеко не идеален. Он слишком широк, массивен и тихоходен. Даже надежная броня не в состоянии спасти его от массированной атаки быстрых и маневренных противников (особенно группы). В результате такой колосс вполне может стать мишенью для опытного неприятеля.

Несмотря на то, что «мехи» весьма различны, все они обладают некоторым обязательным набором узлов и агрегатов, которые присутствуют у всех (или почти у всех) вышеописанных боевых машин. Без них само существование «мехов» было бы невозможным. По этим параметрам роботы и сравниваются между собой. Для удобства пользования все нижеперечисленные сведения даны в той последовательности, которая предложена в меню **CUSTOMIZING**, за исключением скелета «мехов» **INTERNAL**, который вынесен на первое место.

**INTERNAL** — внутренняя структура «мехов» в принципе идентична и состоит из 8 основных компонентов, мощь которых можно сопоставить по соответствующим меню **CUSTOMIZING** для разных типов машин:

- **HEAD** — голова;
- **RIGHT TORSO** — правая часть туловища;
- **CENTER TORSO** — центральная часть туловища;
- **LEFT TORSO** — левая часть туловища;
- **RIGHT ARM** — правая рука;
- **LEFT ARM** — левая рука;
- **RIGHT LEG** — правая нога;
- **LEFT LEG** — левая нога.

Каждый компонент служит не только для выполнения двигательных функций, но несет вооружение, боеприпасы и прочее специальное оборудование. **INTERNAL STRUCTURE** правильнее назвать основой, скелетом «меха». При производстве различных моделей роботов использовались 2 основные технологии **TYPE** — стандартный (**STD**) и **ENDO STEEL (ENDO-S)**.

Последний вариант отличается новизной составных материалов. Каркас в данном случае сделан из титановых и алюминиевых

сплавов. При этом «кости» робота вдвое прочнее и вдвое легче, чем стандартный вариант.

**ENGINE** — двигатели.

Каждый робот может быть оснащен совершенно различными типами двигателей, которые, в зависимости от массы «меха», позволяют развивать и разную скорость передвижения машины по поверхности.

Есть два основных типа — **STD** (стандартный) и **XL**. Последние отличаются тем, что при их создании использованы новые прочные материалы и сплавы, значительно более легкие, делающие вес двигателя куда менее существенным (в 2 раза) по отношению к общей массе «меха». К тому же **XL** более компактен. В меню **CUSTOMIZING** подлежит замене сам тип двигателя и регулируется (**FASTER/SLOWER**) обеспечиваемая им скорость передвижения.

**GYRO** — каждый боевой робот оснащен мощнейшим гироскопом, который позволяет ему держаться прямо, вертикально относительно земли, и контролирует движение машины. Замене и переконфигурированию не подлежит, так как зависит от устройства кокпита и разработан под определенный вариант его компоновки и устройства.

**СОСКИП** — все «мехи» оборудованы кокпитами — пилотскими кабинами, в которых не только сконцентрировано все управление роботами, но и находится настоящая станция слежения за состоянием всех бортовых систем жизнеобеспечения, электронные датчики и прочее сложнейшее и чувствительное оборудование.

Неисправность этих систем существенно усложняет возможности движения «меха», стрельбы и «прыжков».

Замене и переконфигурированию не подлежит, так как изначально кокпит привязан к конкретной модели робота.

**HEAT SINKS** — эти устройства дают возможность «меху» поглощать жару. Возможны 2 варианта — одиночные (**SINGLE**) и двойные (**DOUBLE**). Последние в 2 раза эффективнее. И это несмотря на то, что вес машины остается неизменным. Единственное неудобство — они несколько большего размера и занимают на борту «меха» дополнительное пространство, что уменьшает место для установки дополнительных систем вооружения. (Кстати, это относится также и к двигателю **XL**, и к варианту **ENDO-S** внутренней структуры машин.) Охлаждающие способности **HEAT SINKS** (как одинарного, так и двойного вариантов) можно вручную увеличить и уменьшить за счет изменения количества установленных «радиаторов» и, следовательно, изменения общего тоннажа «меха».

**JUMP JETS** — в экипировку многих машин входит устройство реактивного взлета и прыжка. Эти агрегаты располагаются на



ногах и торсе «мехов», давая возможность роботам прыгать. Установки могут быть закреплены на корпусе только тогда, когда для них есть весьма значительное пространство. Чтобы прыжки были достаточно мощными, необходимо учитывать целый ряд факторов, среди которых основное значение имеет сама изначальная сила устройства, возможность ее увеличения или уменьшения (вручную в режиме **CUSTOMIZING**) и общий вес «меха».

**ARMOR** — оснащение робота броней определенного типа. С ее помощью надежно защищаются внутренняя структура машины и основные, жизненно важные компоненты. Есть 2 типа брони, которые можно использовать для защиты — стандартный (**STD**) и из специального железо-волокнутого сплава (**FERRO-F**). Последний — улучшенная версия обыкновенных доспехов, значительно более прочный и надежный. Недостаток у **FERRO-F** только один — при том же весе он занимает значительно больше места, что затрудняет, как вы уже догадались, установку дополнительного оружия.

Мощь брони можно увеличить или уменьшить за счет изменения веса в режиме **CUSTOMIZING**. (Обо всех манипуляциях с изменением технических параметров «мехов» вручную перед боем будет подробно рассказано чуть ниже.)

**WEAPONS** — системы вооружения. Вы можете оснастить ваш «мех» почти любой комбинацией различного оружия.

Вариантов очень и очень много. Вооружение в «Mechwarrior—2» бывает 3 видов — энергетическое, баллистическое и ракетное. Для каждой миссии можно скомпоновать специальный комплект, который будет максимально удобен в борьбе с конкретным противником. Правильный выбор и сочетание разных доступных систем являются одним из основных слагаемых успеха.

Некоторые виды оружия достаточно мощны, но действуют лишь в непосредственной близости от вашего «меха», другие, наоборот, дальнобойны, но несколько слабоваты. Вообще, оружию, его качественным характеристикам и сравнительному анализу будут посвящены отдельные главы описания, когда речь пойдет об управлении «мехами» в бою.

**АММО** — оружие роботов, все, за исключением энергетического, в частности, лазеров, требует различных боеприпасов. Количество зарядов в боекомплекте определяется самим пилотом.

При компоновке всего, что так или иначе связано с вооружением, необходимо учитывать целый ряд факторов. Основными среди прочих являются следующие:

- **HEAT** — количество выделяемого при стрельбе тепла;
- **DAMAGE** — степень наносимых врагу повреждений;
- **RANGE** — радиус действия различных систем;



- **MASS** — масса в общем тоннаже, как составная часть веса «меха»;
- **CRIT** — место, занимаемое на корпусе;
- **AMMO** — количество боеприпасов, которое можно взять с собой;
- **CYCLE TIME** — время перезарядки систем.

**EQUIPMENT** — некоторые машины оснащены различным дополнительным оборудованием, помогающим пилоту выполнять свою задачу. Среди них **CASE** — устройство контроля за повреждениями, вызываемыми разрывами на корпусе «меха» неприятельских боеприпасов. Когда в ваш робот попадает заряд взрывчатки, **CASE** фиксирует силу взрыва и отводит ударную волну от наиболее важных структурных компонентов робота, таких как двигатель, кокпит, гироскоп и т.п.

Для дополнительного оснащения пилот может выбрать и другое устройство — **MASC**. Используя его, можно на короткое время разогнать «мех» при старте и очень быстро набрать максимальную скорость движения. Помимо этого оборудования есть и многие иные приборы, например, дополнительные силовые приводы для обеих рук **RIGHT/LEFT ACTUATOR** и другие технологические узлы сугубо специального назначения.

**CRITICALS** — важнейшим компонентом в структуре любого «меха» является наличие специальных ячеек **CRITICAL SLOTS** на корпусе, голове и конечностях робота. С их помощью устанавливается все оборудование, которым можно оснастить машину. Именно количеством свободных ячеек (и весом, естественно) ограничивается количество систем вооружения, боеприпасов и дополнительных агрегатов.

Ручное «конструирование» своего варианта компоновки «меха» не может быть закончено до тех пор, пока устанавливаемое снаряжение не будет приведено в соответствие с наличием **CRITICAL SLOTS** на корпусе робота. Некоторые компоненты, такие как двигатель или гироскоп, могут находиться только на центральной части торса «меха». Другие можно свободно перемещать. Однако, если при установке в режиме **CUSTOMIZING** (раздела **ASSIGN CRITICALS**) программа вас предупредит — **INSUFFICIENT CRITICALS FOR ITEM PLACEMENT**, это означает, что на данной части внутренней структуры машины не хватает свободных слотов для какой-либо модернизации. Выход — снять ненужное оборудование, освободив тем самым место для более важного (с вашей точки зрения).

При каких бы то ни было работах по усовершенствованию вашей машины, не забывайте главный принцип — «мех» должен быть сбалансирован во всех отношениях (и не только в части веса и свободного места). Новичкам и тем, кто не разобрался до мельчайших деталей в каждом узле робота, крайне не

рекомендуется заниматься любительским конструированием — вы только испортите хорошую машину, неминуемо нарушив желанный баланс. Поначалу лучше выберите подходящую конфигурацию загрузки базового шасси и этим ограничьтесь. Тем, кому интересно повозиться с «железом», советуем предварительно почитать раздел, специально посвященный этому не простому и не очень благодарному делу.

Выбрав и оснастив, наконец, всех «мехов» необходимым оборудованием, вы переходите к следующей, последней части обязательной предбоевой программы — конфигурации «Звезды» — выбору подходящей для данной миссии структуры отряда, состоящей в определенном расположении роботов на поле боя. Здесь также имеется целый ряд проблем и сложных моментов, от правильного решения которых зависит успех того или иного поединка и конечный результат задания.

«Мехи» на поле боя (если их несколько) образуют 6 традиционных для кланов структур-эскадронов, носящих название «Звезда». В состав входит до 3 машин. Одна из них — лидер, ею управляет командир отряда. После каждого брифинга, изучив боевой приказ, необходимо включить голопроектор конфигурации и подумать, как лучше расставить машины.

Здесь же можно убрать «лишнего» «меха» или поставить еще одного (если позволяют условия, объявленные командованием). Когда размер «Звезды» будет окончательно определен, командир может выбрать подходящее шасси для себя и своих напарников и откорректировать для них все те позиции, о которых уже говорилось выше (при этом вы всегда остаетесь в границах размеров «Звезды» и максимально возможного веса роботов, установленного руководством).

Все члены вашего отряда начинают миссию, находясь в том построении, которое вы им уготовили, и ждут команды для дальнейших действий. Переконфигурирование «Звезды» возможно и по ходу выполнения задания, в момент, когда вам это понадобится из тактических или стратегических соображений (в соответствии с изменившейся обстановкой, гибелью напарника или непредвиденной вражеской активностью).

От умелого манипулирования базовой расстановкой (в сочетании с своевременными конкретными приказами) также во многом зависит успех любой операции в «Mechwarrior—2». Переконфигурация «Звезды» наиболее эффективна, когда становится ясно, откуда следует ждать максимальной угрозы. (Не пользуйтесь этой замечательной возможностью без конкретного повода.)

Чтобы упростить общение с другими членами отряда в процессе боя, командир может присвоить каждому короткое имя, заменив длинное и официальное **FRIEND 1** и **2** на что-нибудь более пристойное.



## Варианты тактических построений

Комбинаций в принципе не так уж много. Главное — понять и запомнить, чем хороша каждая из них, чтобы в бою использовать их строго по назначению.

**ESHELON LEFT** — диагональное построение отряда. При этом командир идет впереди слева (если смотреть на «Звезду» спереди), а напарники расположены в одну линию под углом в 45 градусов. Применяется тогда, когда контакт с противником ожидается спереди или слева. К тому же такое построение позволяет быстро изменить конфигурацию на «открытую линию» (см. ниже), чтобы наиболее эффективно использовать сразу все имеющееся в наличии оружие.

**ESHELON RIGHT** — построение абсолютно аналогично предыдущему, но линия вытянулась по диагонали не слева, а справа. Во главе угла — командир. Используется для того, чтобы отразить возможную угрозу спереди или справа.

**LINE ABREAST** — при этом построении все машины расположены по фронту в одну линию. Командир находится между напарниками. Такой вариант позволяет эффективно атаковать неприятельские объекты, расположенные строго перед «Звездой». «Мехи» не мешают друг другу, и можно использовать все виды имеющегося вооружения.

**LINE ASTERN** — «мехи» вашей группы идут колонной, строго друг за другом. Командир впереди. Используется такое построение для атак вражеских объектов на территории, насыщенной роботами противника. Особенно эффективна колонна при внезапных неприятельских атаках с флангов, так как ваши машины, развернувшись, могут открывать огонь без боязни нанести повреждения друг другу.

**WEDGE** — клин. Роботы расположены в углах воображаемого треугольника. Командир идет впереди отряда. Это построение считается наиболее мощным и универсальным, позволяющим атаковать вражеские позиции максимально эффективно, ведя огонь на поражение в нескольких направлениях. Наиболее полезно в миссиях разведки и атакующих операциях.

**V-FORMATION** — тот же треугольник, но острием развернутый назад. При этом командир управляет отрядом сзади, наблюдая за действиями своих подчиненных и своевременно корректируя их. Полезно тем, что командир отряда надежно прикрыт и находится в относительной безопасности. К тому же **V-FORMATION** позволяет стремительно охватывать неприятеля в кольцо (однако такое действие требует специальных навыков, приобретаемых в длительных тренировках).

Прежде чем садиться за штурвал «меха» и знакомиться с системами управления и ведения боя, необходимо рассмотреть еще

несколько моментов, сопутствующих запуску боевой (или тренировочной) миссии.

Находясь в любом из меню, в т.ч. и в лаборатории, и в Зале Клана, и даже в режиме архивного голопроектора, вы можете нажатием **ESC** или правой клавиши мыши мгновенно получить доступ к еще одному служебному меню, позволяющему сделать настройки, необходимые для нормального управления вашим «мехом» в соответствии с вашим уровнем подготовки.

Итак, рабочие опции имеют следующие значения.

**NEW ALLEGIANCE** — быстрый возврат в начальный экран игры для выбора нового клана.

**COMBAT VARIABLES** — большое меню настройки звука, графики, уровня трудности игры и некоторых связанных с этим моментов:

— **AUDIO** — по отдельным шкалам настраивается громкость звучания фоновой музыки (**MUSIC**), спецэффектов, сопровождающих движение машины и бой (**EFFECTS**), а также оцифрованной речи персонажей (**VOICE**);

— **DIFFICULTY** — сложность игры.

Имеются 3 уровня сложности. Их различия основаны на степени прочности связей пилота с нацеливающим компьютером «меха», дающем информацию о противнике.

**EASY** (легкий уровень) — пилот получает мощную поддержку от усиленной бортовой системы. При этом игра существенно упрощается, и проявить умения пилота-мастера будет почти невозможно, так как большую часть требуемых от воина действий возьмет на себя бортовой компьютер. На этом уровне сложности, вследствие вышеописанных особенностей, трудно заработать большое количество баллов Чести.

Чем сложнее выбранный вами уровень (**MEDIUM** — средний, **HARD** — тяжелый), тем больше уважения получите вы в своем клане. При этом на уровне **HARD** нацеливающий компьютер используется в значительно меньшей степени, что позволит вам в полной мере проявить свое пилотское и боевое искусство.

Со степенью сложности игры непосредственно связано и понятие **HEAT TRACKING** — контроль и слежение за температурным режимом вашей машины. При эффективной стрельбе возможен перегрев — ваш постоянный враг. Вы можете включить автоматический режим регулировки тепла **HEAT TRACKING ON**, однако это не поднимет ваш авторитет у руководства клана. Так что выбирайте то, что вам больше подходит;

— **DETAIL** — меню детализации позволяет существенно изменить качество изображения, видимое пилотом из кокпита своего «меха».



Это касается и игровых объектов, и пейзажа, и разметки **HUD**'а, и прорисовки элементов кабины и т.д.

Чем мощнее ваш компьютер, тем больше графических изысков вы можете себе позволить. (Если вы хотите все нижеперечисленные опции установить в максимальное из возможных положение, не забудьте предварительно купить Pentium-90.)

**OBJECT TEXTURES** — изменить текстуру всех игровых объектов, созданных человеком (постройки, роботы и т.д.).

**TERRAIN TEXTURES** — влияет на изображение окружающих пейзажей — текстуру гор, ландшафта и всего того, что создано естественным образом.

**DISPLAY DETAIL** — общая детализация всех объектов.

**OBJECT DENSITY** — устанавливает «плотность» объектов окружающего мира.

**CHUNKY EXPLOSIONS** — определяет, на какое количество обломков будут разлетаться разрушаемые в игре объекты.

**RESOLUTION** — уровень графического разрешения — основа всего изобразительного ряда игры. Имеются 3 возможности: **320x200**, **640x480** и **1024x768** (удовлетворительно работает только с Pentium);

— **ALTERED REALITY** — режимы альтернативной реальности, позволяющие использовать в бою специальные особенности, в реальной действительности, казалось бы, совершенно невозможные. (Напоминаем, руководство кланов очень не любит подобные штучки, и если вы хотите продвинуться в карьере, отключите их изначально **OFF**.)

**INVULNERABILITY** — неуязвимость.

**UNLIMITED AMMO** — неограниченный боекомплект.

**NO COLLISION DAMAGE** — недопустимость повреждений при столкновениях с другими игровыми объектами.

**COCKPIT CONTROLS** — здесь вы можете установить варианты управления «мехом». Возможны, пожалуй, все так или иначе доступные на сегодняшний день варианты — куча разнообразных джойстиков, виртуальные шлемы, педали и, конечно, столь милые глазу мышь и клавиатура. Устройство, с помощью которого вы будете управлять «мехом», должно быть окрашено в списке красным цветом.

Далее, **ACCEPT** — принять вариант управления, или **CUSTOM CONFIGURATION** — переконфигурировать клавиатуру (или мышь) на ваш собственный вкус. В этом громадном меню вы можете сделать почти все, что угодно. Вариант по умолчанию, предлагаемый авторами — **DEFAULT CONFIG**. Вы можете сделать еще 4 собственных варианта и записать их (**SAVE CUSTOM**

**1—4)**, загружая впоследствии наиболее удобный (**LOAD CUSTOM 1—4**). Для того, чтобы принять сделанные изменения, используйте опцию **ACCEPT CONFIG AND EXIT. ABORT** — отказаться от сделанных замен.

Возможны варианты комбинированного управления, клавиатурой и мышью или клавиатурой, мышью и джойстиком одновременно. Поскольку все варианты описать нет никакой возможности, в дальнейшем, касаясь управления, мы будем говорить о клавиатуре, так или иначе присутствующей во всех режимах (распределение клавиш — в авторском варианте).

**HALL OF HONOR** — Зал Чести, где можно насладиться достигнутыми успехами (см. выше).

**THE KESHIK** — информация о создателях игры.

**FLEE TO DOS** — выход в DOS.

Теперь, настроив все соответствующие режимы, пора переходить к запуску миссии и садиться за штурвал «меха». Старт боевой операции осуществляется в режиме **MISSION BRIEFING** опцией **LAUNCH**.

## ЗАПУСК

После ознакомления с целями и задачами миссии, пилот и управляемый им «мех» вместе с другими членами отряда транспортируются в заранее установленное место на поле предстоящего боя. В некоторых случаях вас будут высаживать на «своей» территории, и корабль-транспорт, зависнув, будет ждать вашего возвращения. В других миссиях он улетит, а потом вернется за вами, так как территория, откуда вы начнете свой путь, будет изначально принадлежать врагу. Все установки относительно высадки и свертывания боевой операции (эвакуации с поля боя) не пропустите в приказе на брифинге (раздел **RE-TURN**).

Информация о всех целях задания в любой момент миссии может быть выведена на экран дисплея клавишей **F12**. Пока очередная задача не выполнена, на табло будет указано **IN PROGRESS** (находится в состоянии выполнения).

В ходе боя, нажатием **ESC** можно войти в очередное рабочее меню, многие опции которого вам уже знакомы. Но есть и новые.

## MAIN MENU (В ходе боя)

**ABORT MISSION** — прекратить выполнение задания. Далее, **ACCEPT** — и вы заканчиваете боевой эпизод, попадая в экран финального брифинга (об этом см. чуть ниже).



**DEVICE CALIBRATION** — калибровка джойстика, если он изначально выбран одним из устройств управления, и регулировка яркости изображения на экране монитора.

**AUDIO CTRL** — корректировка звука.

**COMBAT VARIABLES** — изменения графики игры (см. выше режим **DETAIL**).

**FLEET TO DOS** — выход в DOS.

По окончании миссии, независимо от того, успешно вы завершили операцию или нет, вам предлагается ознакомиться с результатами боя на заключительном брифинге. На нем дается подробный рапорт о выполнении пилотом своего задания. Прежде всего определяется, были ли ваши действия успешными или неудачными. Далее повторяется изначальное задание, перечисляются все цели, которые необходимо было уничтожить. Затем приводится подробная статистика прошедшего боя, где указывается, сколько «мехов» врага было разрушено (**ENEMY MECH DESTROYED**), сколько разбито другой неприятельской техники (**ENEMY VEHICLES DESTROYED**), указывается бонус вашей «Звезды», процент успеха и другая статистическая информация.

Особо выделим раздел **CAREER HONOR** — цифра, указанная в нем, говорит о том, сколько баллов Чести вы имеете на настоящий момент.

Если миссия завершена успешно, дебрифинг сосредотачивается на позитивных эффектах. В это же время пилот, получая баллы Чести, продвигается вперед по пути к возможности получения очередного звания.

Если задание было провалено, вас проинформируют о последствиях поражения и предложат «исправиться», повторив (**REPLAY**) только что загубленный эпизод. Вы можете согласиться или отказаться, хотя в последнем случае лишаете себя возможности прогресса в своей карьере. В любом случае непройденное задание подлежит обязательному выполнению. В противном случае вам не пройти по сюжету дальше.

## Управление роботом

Успех в управлении «мехом» напрямую зависит от грамотного и умного использования всех систем кокпита, а также от правильного анализа окружающей обстановки и сиюминутной возможности выполнения миссии.

В пилотирование «мехом» входит громадное количество абсолютно необходимых манипуляций. Их доскональное знание является главным ключом к вашей дальнейшей карьере.



Прежде чем перейти к таким важнейшим компонентам, как управление рулями, скоростью и т.д., рассмотрим 2 базовых аспекта, без решения которых даже самое искусное пилотирование будет бесполезным и не принесет вам успеха.

## Тепловой контроль

В бою одна из самых серьезных проблем «меха» — постоянный рост его внутренней температуры. Причем увеличение продолжается даже тогда, когда машина не ведет огонь и не перемещается на предельной скорости. Режим **HEAT SINKS** — единственный способ решения проблемы. Если в бою вы чрезмерно активно используете оружие или окружающая температура воздуха крайне высока — все это может привести к тому, что режим тепловой защиты не сможет выполнять свои функции в достаточном объеме. В конечном итоге это приведет к непоправимым последствиям — боеприпасы взорвутся, и ваш «мех» сам себя уничтожит. Чтобы это случилось не часто, роботы устроены таким образом, что начинают «тормозить» во всех основных своих функциях, когда температурный режим приближается к критическому уровню. При этом ваша машина становится чрезвычайно пассивной и не будет вас слушаться, пока жара не спадет. Отключение может регулироваться пилотом вручную (клавиша **O**) в те моменты, когда это позволяет складывающаяся ситуация, а не тогда, когда вашего робота «заклинит» вынужденно.

Эти действия всегда должны быть тщательно продуманы и крайне осторожны, чтобы вы могли встретить врага готовым к бою, а не остывающим.

Для визуального контроля в нижней части кокпита расположена синяя шкала **HEAT** и **DH/DT**. Постоянно следите за ее состоянием, не допуская увеличения на индикаторе красного цвета. Как дополнительный способ борьбы с жарой применяется и переключение между различными видами оружия (отключение жароёмких и использование тех, которые меньше влияют на повышение температуры).



## Нейро-импульсный шлем

Один из основных элементов управления «мехом» — наличие в экипировке пилота нейро-импульсного шлема. Датчики внутри устройства, надетого на голову воина, передают сенсорную информацию «меха» непосредственно в мозг пилота, превращая данные о работе систем, скорости движения и прочих элементах функционирования в нейро-импульсы человеческого мозга. При этом происходит и обратная связь — импульсы выдаются назад, от воина, управляющего машиной, на гироскоп, двигательные узлы и прочие агрегаты. Таким образом, все движение «меха» контролируется пилотом на уровне подсознания, оставляя солдату

возможность думать о других вещах, таких как управление оружием и пр.

Впрочем, на практике это нас совершенно не волнует, так как мы можем управлять «мехом» только при помощи рук и уж никак не на уровне подсознания. (Хотя, Впрочем, если ваш компьютер оснащен виртуальным шлемом, некоторая общность с реальным пилотом сразу же будет прослеживаться.)

## Движение робота по прямой

Осуществляется за счет корректировки газа. Этими действиями регулируется сила, с которой работает двигатель машины. Тем самым определяется нужная скорость движения «меха».

Газ может выставляться ступенчато и плавно (по вашему желанию) от полной остановки (клавиша **1**) до максимального значения скорости (**0**). Промежуточные цифры увеличивают или уменьшают газ и, соответственно, скорость на требуемую вам в настоящий момент величину. **5** — половина мощности газа.

Используйте открывающиеся перед вами возможности крайне осторожно. Допустим, чрезмерное увлечение полным газом быстро приведет к перегреву «меха».

Плавное изменение величины газа осуществляется клавишами **+** (увеличение) и **-** (уменьшение). Для того, чтобы включить задний ход, нет необходимости менять значение газа. Достаточно использовать для этого **BACKSPACE**. При этом «мех» начнет двигаться назад, не разворачиваясь.

Максимальная скорость движения назад составляет половину от заданного значения при перемещении вперед. Причем старайтесь прибегать к реверсу как можно реже, только тогда, когда это будет единственной возможностью избежать вражеского огня.

И не забудьте при движении назад включить камеру заднего обзора (**F7**).

Контроль за скоростью определяется по шкале спидометра, расположенной на экране **HUD**'а (см. ниже).

## Повороты робота

Это основной маневр, используемый «мехом» для изменения направления движения как в условиях длительного перехода, так и в момент боя. Повороты робота осуществляются клавишами управления курсором: **LEFT** — влево, **RIGHT** — вправо. При этом необходимо правильно оценивать окружающую обстановку и определить, не помешает ли быстрому развороту слишком большой газ.

Технике и аккуратности поворотов придается вообще очень большое значение, так как столкновение с посторонними объектами приводит к повреждениям во внутренней структуре «мехов», и, как следствие, к нарушению нормального рабочего цикла машины. Особенно будьте осторожны там, где окружающая местность насыщена различными строениями и обломками. Опасны даже роботы вашего собственного отряда, особенно передвигающиеся на большой скорости.

Маневрируйте, по возможности, осторожно. Помните, что радиус разворота напрямую зависит от выбранной скорости движения.

Для быстрой смены направления движения рекомендуется прежде всего на короткое время сбросить газ, а уже затем брать за рули.

## Вращение корпуса

За исключением «меха» **NOVA**, все остальные машины наделены замечательной способностью вращать корпус в обе стороны независимо от направления движения. Вращения влево и вправо осуществляются до угла в 90 градусов по отношению к центральному положению. Это позволяет перемещаться в одном направлении, а наблюдать за врагом и вести бой в совершенно другом. При этом существенно расширяются тактические возможности каждой машины и «Звезды» в целом.

Изменение положения торса относительно движения идентифицируется зеленой полоской на индикаторе направления экрана **HUD**:

< — вращение корпуса против часовой стрелки;

> — вращение корпуса по часовой стрелке;

/ — мгновенная центровка корпуса по ногам (направлению движения).

«Mechwarrior—2» предоставляет пилоту не только возможность вращать корпус машины. Вы можете также, не изменяя направления торса, поворачивать голову в рамках тех же 90 градусов влево и вправо, оставляя при этом оружие нацеленным вперед. Кроме того, можно смотреть вверх и вниз под углом 45 градусов относительно поверхности.

**CTRL + LEFT** — поворот головы влево.

**CTRL + RIGHT** — поворот головы вправо.

**CTRL + UP** — посмотреть вниз.

**CTRL + DOWN** — посмотреть вверх.

Дополнительными возможностями является способность увеличивать и уменьшать масштаб изображения при взгляде из кабины.



**Z** — увеличение масштаба.

**SHIFT + Z** — уменьшение масштаба.

Среди прочих умений, не влияющих непосредственно на движение, является способность изменять угол наклона торса «меха» по отношению к земле.

**UP** — наклонить кабину (торс).

**DOWN** — поднять кабину (торс) вверх.

Все вышеперечисленные режимы необычайно эффективны, так как помогают своевременно узнать об угрозе нападения или позволяют рассмотреть находящиеся вне линии движения и огня, но нужные по боевому приказу объекты, расположенные в зоне боевых действий.

Для того, чтобы лучше разглядеть позицию «меха» вашего героя, можно использовать для наблюдения внешнюю отслеживающую камеру, расположенную как бы сзади-сверху, в перспективе от третьего лица.

**C** — включение внешней камеры **ХТС**.

Спутниковая связь позволяет в любой момент переключить вид из кокпита на изображение поля боя с высоты птичьего полета. При этом реальный вид из кокпита заменяется полноэкранным электронным дисплеем, на котором отражаются все основные игровые объекты и среди них — ваш «мех». Расходящиеся полосы образуют между собой сектор наблюдения и обстрела из вашей машины.

**F3** — вызов спутниковой камеры.

**X** — увеличение масштаба в режиме спутеллита.

**SHIFT + X** — уменьшение масштаба в режиме спутеллита.

Если боевые действия происходят в вечернее или ночное время и темнота затрудняет обзор, пилот «меха» может исправить положение, используя режим инфракрасного видения. При этом изображение на экране окрашивается в зеленый цвет, но становятся доступными те детали, которые до этого были абсолютно невидимы.

**L** — включение системы инфракрасного наблюдения.

## HEAD-UP DISPLAY

На этот дисплей проецируется изображение при помощи нейрошлема. Вся информация, поступающая на **HUD** в виде многочисленных дополнительных экранов и специальной разметки, жизненно важна для боеспособности вашего робота. К сожалению, система может выйти из строя и сама по себе, и в результате повреждения сенсоров на корпусе машины.

Все, что так или иначе связано с **HEAD-UP DISPLAY**, требует к себе самого пристального внимания.

**F11** — включение/выключение экранов и разметки **HUD**.

**F1** — переключение между внутренними экранами (подробнее см. ниже).

Одним из важнейших компонентов является электронный радар, заранее предупреждающий пилота о грозящей опасности и помогающий определить местонахождение остальных роботов «Звезды». Информация о происходящем приходит на экран радара в виде точек различных цветов. Обычная дальность действия радара — 1 км. Все, что касается врага, отображено на радаре красным цветом. Дружественные объекты и цели — зеленым, нейтральные, не имеющие определенной принадлежности — синим. Навигационные точки — желтого цвета. Лучи, расходящиеся от вашего робота в виде буквы **V**, показывают сектор, в направлении которого смотрит ваша машина.

Масштаб радара можно переключать при помощи кнопки **X**. Имеются 4 возможных варианта: 1 км, 2 км, 200 и 250 м.

При необходимости пилот может изменять экран радара, уводя его из верхнего левого угла кокпита на весь экран для более детального изучения оперативной обстановки.

**F2** — переключение размеров радарного экрана с 1/4 до полноформатного изображения. Этой же клавишей информация радара вообще убирается с экрана монитора.

Радар «меха» также показывает пилоту текущую выбранную для атаки цель, подсвечивая ее на экране. Это касается и очередной точки маршрута, к которой должен следовать ваш отряд.

В верхней части **HUD** расположена горизонтальная градуированная шкала. Это дисплей направления движения. Он показывает, куда движется машина. Ноль градусов на шкале ориентированы на север. Красные стрелки показывают на индикаторе направление в градусах на объект, который в настоящий момент является вашей текущей целью. Зеленая шкала над индикатором дает информацию об угле разворота торса относительно ног «меха» (направления движения).

В правом верхнем углу **HUD** находится дисплей оружия, которое ваш робот несет с собой в данной миссии. Выбранное в настоящий момент оружие идентифицировано зеленой рамкой. Надписи на дисплее обычно (но не всегда) — зеленого цвета. Однако, если у данного вида закончились боеприпасы, оно вышло из строя в результате поломки или просто перезаряжается, данная система вооружения, более недоступная, отмечена красным цветом букв. Оружие на дисплее, как правило, вынесено в 2 колонки, что соответствует левой и правой сторонам корпуса «меха».

**M**

Поскольку пилот может по собственному желанию сформировать варианты очередности стрельбы (группы разных систем вооружения), надписи на экране могут быть 3 цветов — желтого, зеленого и белого (подробнее см. ниже).

В левой части **HUD**, под угловым радаром находится вертикальная шкала альтиметра — прибора, показывающего, на какую высоту над поверхностью земли поднялся ваш робот.

Желтая отметка рядом с нулем показывает высоту над уровнем моря. Голубая — текущий уровень земли. С помощью этого устройства при прыжках можно определить высоту «полета» робота по расположению красной стрелки, находящейся справа от шкалы.

В правом нижнем углу расположен индикатор индикации газа. Зеленый цвет показывает, что машина движется вперед, синий — включен реверс и, соответственно, задний ход.

Рядом со шкалой находится цифровой спидометр, показывающий скорость машины в км/час. Зеленый цвет цифр — движение вперед, синий со знаком минус — назад.

## Конфигурация прицела

Это важнейший элемент системы **HUD**'а. Он показывает объект, на котором сфокусировано оружие вашего «меха». Зеленый цвет круглого, разбитого на сектора прицела означает, что оружие заряжено и готово к стрельбе. Желтый — система перезаряжается и временно недоступна.

Красный цвет означает, что данный объект находится вне зоны действия оружия.

В зависимости от состояния нацеливания изменяется и форма прицела, точнее, сам он остается прежним, а вот захваченная системой наведения цель маркируется красным квадратом, показывая, что именно она является текущей, готовой к поражению.

При этом вы можете продолжать дальнейший поиск, а маркер так и останется на заданной цели. Объект вообще может исчезнуть из поля вашего зрения, если вы развернете робота в другом направлении. В этом случае с ближайшей стороны экрана на нее будет указывать стрелка наведения.

Чтобы вернуться к сопровождаемой цели нужно либо развернуть в ее направлении сам «мех», либо повернуть в нужную сторону голову пилота. Цвет маркера и боковой стрелки зависит от принадлежности цели: красный — враждебный объект, зеленый — свой, голубой — нейтральный, не боевой. Красные стрелки на индикаторе направления показывают, в какую сторону нужно разворачивать машину, чтобы выйти на цель. Те же стрелки на альтиметре указывают ее высоту в метрах относительно вашей позиции.

Для лучшей идентификации захваченной системой наведения цели используется нацеливающая камера. Ее экран появляется в нижнем левом углу **HUD**. Он показывает текущие действия объекта и его расположение по отношению к вам.

При этом камера работает в 2 режимах — детальный, видеокартинка или структурный, с изображением его текущих повреждений.

Неповрежденный объект — синие структурные линии. Частично разрушенный — зеленый цвет — легкие неисправности, желтый — средние, красный — критические, черный — максимально возможные.

Под экраном нацеливающей камеры расположена информация о принадлежности цели (например, **ENEMY 1**) и расстояние до нее в метрах. То же самое происходит и при «нацеливании» на очередную точку маршрута (**NAV POINT**).

**F4** — включение/выключение нацеливающей камеры и переключение режимов ее работы.

Для более точной информации о цели можно использовать режим **INSPECTION** (клавиша **I**), если объект находится на удалении, позволяющем сделать это.

Индикатор теплового контроля **HEAT** — синяя шкала в нижней части **HUD**. Показывает, как изменяется внутренняя температура вашего «меха».

Голубой цвет — нормальное, безопасное состояние, желтый — повышенная температура, красный — близкая к критической. Шкала **DH/DT (DELTE HEAT)** показывает текущую степень изменений температурного режима.

Индикатор прыжка (**JETS**) — присутствует в тех моделях «мехов», которые имеют в своем арсенале функции «полета». На нем отражается оставшееся количество заряда, необходимого для дальнейших прыжков. Шкала датчика расположена в нижней части **HUD**'а, рядом с индикатором температуры. Заполнение полосы зеленым цветом свидетельствует о готовности машины к прыжку, красным — о необходимости подзарядки, осуществляемой в автоматическом режиме.

В правом нижнем углу **HUD** расположен экран многофункционального дисплея **MFD**. Он появляется при запуске автоматически. По умолчанию на экране присутствует индикация повреждений робота. Синий цвет контуров машины на экране — ваш «мех» не имеет неисправностей.

**F5** — включение/выключение экрана повреждений на **MFD**.

В ходе боя ваша машина непременно попадет под огонь неприятеля или столкнется с какими-либо другими игровыми объектами, получив при этом некоторые повреждения. Желтый цвет

линий — мелкие поломки, красный — критическое состояние, черный — максимальный урон, при котором данный узел практически полуразрушен.

При необходимости информацию экрана **MFD** можно заменить несколькими другими режимами.

**F6** — дисплей повреждений **HTAL**.

Этот детальный режим показывает информацию о полученных вашей машиной структурных повреждениях по отдельным секциям и количество брони, оставшейся и защищающей тот или иной узел робота (зеленые вертикальные шкалы на экране). Повреждения даны по 4 основным компонентам:

- **H** — голова;
- **T** — торс;
- **A** — руки;
- **L** — ноги.

Причем показания по торсу показаны в 3 режимах — слева, справа и по центру, к тому же, спереди и сзади. Ноги и руки оцениваются для левой и правой сторон в отдельности.

**F7** — включение на **MFD** изображения с камеры заднего вида (**REAR**). При этом вы можете увидеть то, что в настоящий момент происходит за вашей спиной.

**F8** — камера нижнего вида (**DOWN**), выводимая на экран **MFD**. С нее транслируется вид непосредственно из-под корпуса робота. Режим весьма полезен во время прыжков.

**F9** — эта камера, установленная на оружии «меха» (**WPN**), включается во время стрельбы, чтобы лучше отследить полет выпущенного заряда (допустим, ракеты) до тех пор, пока не попадет в цель.

**F10** — переключение на полноэкранный вид с камеры, установленной на оружии. Возможно только после произведенного выстрела.

В любой момент боя вы можете получить короткую информацию-справку о задействованных в данную секунду видах оборудования, вызвав на экран табло **SYSTEM STATUS**:

- **LIGHT AMPLIFICATION** — работает ли система инфракрасной подсветки;
- **IMAGE ENHANCEMENT** — использовано ли улучшенное изображение;
- **HUD** — включен ли **HUD**;
- **AUTO EJECT** — готово ли к работе устройство автоматического катапультирования пилота.



**U** — включение/выключение табло **SYSTEM STATUS**.

В процессе выполнения задания, если у вас возникли кое-какие сомнения относительно целей миссии, вы всегда можете освежить свою память, выведя на экран **HUD** краткое содержание приказа.

**F12** — показать основные цели очередной миссии. (Информация появится только в том случае, если у вас включен экран **HUD**.)

## Навигация

Навигация в игре требует знания целей каждой миссии, умения ориентироваться на местности и невозможна без определенных навыков в прокладывании курсов между отдельными точками маршрута. Информация по навигации выводится почти в каждом приказе, давая пилоту ориентиры по тем локациям на карте, где можно встретить объект задания или вступить в бой. Как правило, эти инструкции, если они есть в приказе, стоит выполнять неукоснительно.

Основа навигации в «Mechwarrior—2» — навигационные точки маршрута (**NAV POINT**). Они и являются той последовательностью, по которой должен следовать ваш робот.

Пилот может включить навигационный наводящий компьютер, который принимает инфракрасный сигнал от ближайшей точки маршрута на свой шлем.

**N** — на практике выбрать очередную точку маршрута. Переключаясь, вы закрепляете направление на определенной локации. (На экране **HUD** это выглядит, как небольшой зеленый круг с надписью: **NAV**. Если он находится вне вашего поля зрения, на его направление указывают стрелки с соответствующей стороны экрана.) Когда точка выбрана, пилот может получить информацию по нацеливанию на экране в левом нижнем углу **HUD**, где вместе с расстоянием до локации будет указано и название текущей точки одной из букв греческого алфавита (**ALPHA, BETA, GAMMA, DELTA, EPSILON, ZETA, ETA, THETA, IOTA, KAPPA, LAMBDA, MU, NU, XI, OMICRON, PI, RHO, SIGMA, TAU, UPSILON, PHI, CHI, PSI, OMEGA**). При нацеливании на точку ее расположение будет указано и на радаре отметкой большего размера. Если **NAV POINT** находится вне зоны действия электронного луча, будет показано направление на нее (крестом на внешнем контуре радара). Когда вы достигнете выбранной локации, цвет точки изменяется на всех экранах, чтобы показать это.

Все роботы в игре оборудованы устройством самонаведения на очередную, еще не достигнутую точку **NAV** в той последовательности, которая определена правилами навигации (по буквам алфавита).

Особенно полезно автопилот использовать тогда, когда ваше внимание должно быть приковано к другим, более прозаическим вещам, например, рыскающему поблизости противнику.



**A** — включение/выключение режима автоматического пилотирования.

При включенном режиме в нижней части дисплея **HUD** горит надпись: **AUTOPILOT**.

(Еще раз напоминаем — вся навигация в «Mechwarrior—2» основана на прохождении точек маршрута в порядке, который определен названиями **NAV POINTS**, т.е. по греческому алфавиту.)

## Нацеливание

Все модели роботов оснащены несколькими различными системами нацеливания, которые, используемые в совокупности, могут дать большое количество разнообразной информации об отслеживаемом объекте и значительно увеличивают вероятность точного попадания при стрельбе из всех видов оружия, будь то энергетическое, огнестрельное или ракетное.

Одна из самых полезных задач, решаемых системами наведения, это возможность идентифицировать объект и установить точное расстояние до него. Включив систему нацеливания и захватив цель (при этом на ее изображении закрепляется определенного цвета квадрат), вы тут же узнаете наименование объекта и дистанцию до него в метрах. При этом данные расстояния будут постоянно изменяться в зависимости от маневров вашего «меха» и отслеживаемого объекта.

Возможны несколько вариантов манипуляции с системой наведения:

**T** — переключать наведение по кругу через все цели, находящиеся на доступном расстоянии в районе боевых действий;

**F** — нацеливание на дружественную цель — вашего напарника, являющегося членом «Звезды»;

**E** — нацеливание на ближайшую вражескую цель;

**Q** — цель — объект под перекрестьем прицела (вне зависимости от того, что в настоящий момент сопровождается системой наведения).

Информация о принадлежности целей, выдаваемая в левом нижнем углу экрана **HUD**, позволяет правильно идентифицировать противника и предотвратить обстрел своих объектов.

Данные о расстоянии до вражеского «меха» помогут правильно выбрать и использовать оружие в зависимости от его максимального радиуса действия. При этом, если вы обладаете достаточными навыками, можно распределять боеприпасы, используя на небольшой дистанции только оружие ближнего боя, а на средней — большего радиуса действия, с тем, чтобы приберечь дистанционные системы вооружения.

О видеокамере нацеливания и 2 режимах ее работы, переключаемых **F4**, мы уже подробно говорили выше. Особо подчеркнем наиболее полезный в бою режим, показывающий не фотографическое изображение объекта, а каркас врага с указанием имеющихся на данный момент повреждений.

Важная особенность системы наведения — возможность более тщательно осматривать цели. При этом вы получаете гораздо больше информации об объекте, чем при обычном режиме нацеливания. Это полезно во всех случаях и, особенно, в разведывательных миссиях. С помощью режима осмотра, активируемого клавишей **I**, вы можете получить дополнительные данные о различных структурах и объектах. Полученные сведения помогут вам лучше сориентироваться в окружающей обстановке и предпринять наиболее правильные действия. Для того, чтобы система сработала, вам необходимо сделать так, чтобы изучаемый объект попал в радиус действия вашего радара, затем включить систему наведения и закрепить на нужной цели, а лишь после этого запустить устройство осмотра и получения информации.

Новые данные появятся там же, где обычно выводится информация о первичной идентификации.

Если объект вашего повышенного внимания находится вне радиуса действия бортовых систем вашего «меха», сколько бы вы ни старались, ничего с осмотром не получится.

## ОРУЖИЕ

Это важнейшая часть устройства любого «меха» и один из наиболее сложных режимов в пилотировании машины. Громадное количество различных систем вооружения требует от пилотов досконального знания особенностей функционирования и боевых режимов, а также основных параметров всего, что так или иначе связано с ведением огня.

Одна из наибольших сложностей — правильно распределить оружие, сохранив баланс между тем, которое использует боеприпасы, и тем, которому для стрельбы нужна только энергия. Пушки и ракетные установки обладают крайне неприятным свойством — в определенный момент у них обязательно кончается боекомплект. Тем не менее, они перезаряжаются и стреляют быстрее, чем энергетическое оружие — лазеры, импульсные пушки и пр. В то же время энергетическое оружие, достаточно медленное и, как правило, жароопасное, обладает сокрушительной ударной мощностью и более послушно для точного наведения на цель.

Самое главное — определить, насколько то или иное оружие соответствует определенной базовой модели робота и как оно эффективно в различных боевых ситуациях.

**M**

## Перечень имеющегося оружия

### ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ.

**EXTENDED-RANGE LASERS** — лазеры расширенного радиуса действия. Это оружие чрезвычайно почитаемо обоими кланами. От простых лазерных пушек оно отличается гораздо более точной фокусировкой луча и улучшенной системой нацеливания.

В игре используются 3 варианта **ER LASERS**. Маленький (**SM**) причиняет противнику наименьший ущерб, зато при этом выделяет гораздо меньше тепла. Средняя версия (**MED**) тяжелее, мощнее, опаснее для врага и более жароопасная. В еще большей степени все вышесказанное относится к наибольшему варианту **ER LASER (LG)**. Его основное преимущество — хороший радиус действия и громадный ущерб, наносимый врагу.

**EXTENDED RANGE PPC (PARTICLE PROJECTION CANNON)** — это пушки, стреляющие направленным потоком частиц. Они атакуют противника пучком ионов высокой энергии, которые причиняют врагу повреждения и взрывом, и концентрированным температурным воздействием. Данное оружие также усовершенствовано по сравнению с подобным, используемым в некоторых других подобных программах. Оно небольшое, достаточно легкое, обладает громадной разрушительной силой и серьезным радиусом действия. К сожалению, существенным недостатком **ER PPC** является максимально возможное тепловое излучение, чрезвычайно разогревающее и без того горячую машину. По этой причине применять пушку следует крайне осторожно.

**PULSE LASERS** — для стрельбы импульсным лазером применяются импульсы большой мощности с высокой частотой следования, при помощи которой создается поток лучей, эффект взаимодействия которых сравним с пулеметными очередями. Благодаря этому существенно повышается атакующая мощь данной лазерной установки и противнику наносится существенный урон. Это происходит за счет мгновенного повышения температуры на корпусе выбранной «жертвы». Радиус действия таких лазеров сравнительно невелик, что также повышает их убийную силу. Имеются 3 варианта **PULSE LASER** — маленький, средний и большой, отличающиеся степенью наносимых повреждений, радиусом действия, тоннажем и количеством образующегося при стрельбе тепла.

### БАЛЛИСТИЧЕСКОЕ.

**GAUSS RIFLE** — основной особенностью этого «ружья» является наличие нескольких магнитов, направляющих заряд сквозь ствол к цели. Для бесперебойной работы **GAUSS RIFLE** требуется большое количество энергии, однако температура при этом почти не растет. Убийная сила ружья сравнима разве только с **ER PPC**. Боеприпасами для **GAUSS RIFLE** являются металлические пули.

При попадании вражеских снарядов в этот боекомплект, он, естественно, не взрывается, так как взрываться там просто нечему. Однако при этом ломается механизм подачи боеприпасов, и весь комплект все-таки приходит в негодность. Если попадание происходит в само ружье, дело обстоит гораздо хуже. В этом случае мгновенно высвобождается энергия, требующаяся для его работы, и происходит взрыв, сравнимый с подрывом обычных боеприпасов. При экстремальных повреждениях взрываются снаряды и ракеты, хранящиеся в непосредственной близости от месторасположения **GAUSS RIFLE**.

**LB-X AUTOCANNON** — автоматическая пушка класса **LB-X**. Она сконструирована из легких сплавов, обладающих чрезвычайно высокой теплоемкостью. Это существенно уменьшает ее вес и рост температуры в процессе стрельбы. Небольшие размеры **LB-X** позволяют установить большое количество различных специальных систем, контролирующих огонь. При стрельбе **LB-X** используются специальные разрывные снаряды, которые после выстрела разделяются на несколько осколков и в таком состоянии летят к цели. Это значительно повышает шанс на точное попадание, так как в данном случае охватывается довольно большой радиус вокруг центра прицеливания. Однако есть в этом и свой недостаток — общая убойная сила уменьшается именно из-за распределения заряда по всей области нацеливания, не концентрируясь на одной, строго определенной точке.

Модификации **LB-X** увеличивают убойную силу относительно первоначального (базового, не имеющегося в игре) оружия соответственно в 2, 5, 10 и 20 раз.

**MACHINE GUN** — пулемет. Может вести непрерывный огонь по выбранной цели, буквально поливая ее свинцом. Это оружие самое легкое, достаточно мощное и быстро заряжаемое. Однако его явно недостаточно для того, чтобы надеяться завалить такого бронированного монстра, которым, по сути, является любой «мех» в игре.

**ULTRA AUTOCANNON** — эта короткоствольная пушка ведет беглый огонь по врагу. Ее особенность — скоростное зарядное устройство и специальные боеприпасы. Имеются 4 варианта исполнения — **AC 2, 5, 10 и 20**, каждый из которых в соответствующее количество раз превосходит базовую модель по мощи наносимых противнику разрушений.

**RAKETНОЕ.**

**SHORT-RANGE MISSILE (SRM)** — ракеты ближнего радиуса действия специально сделаны для ведения боя в непосредственной близости от противника (менее полукилометра). Мощь этого оружия очень велика, а повреждения, наносимые неприятелю, гораздо ощутимее, чем при стрельбе ракетами дальнего действия. Три варианта исполнения отличаются количеством зарядов (ракет), выпускаемых за один раз — соответственно по 2, 4 и 6 шт залпом.

M

**STREAK SHORT-RANGE MISSILE (STREAK SRM)** — эти ракетные установки связаны с компьютерной системой управления огнем, отвечающей за точное наведение бортового оружия. Когда компьютер получает от вас указание на атаку сопровождаемой цели, ракета **STREAK SRM** отправляется точно в цель. Имеются 3 модели ракет данного типа, стреляющих залпами по 2, 4 и 6 ракет одновременно.

**LONG-RANGE MISSILE** — ракеты дальнего радиуса действия устанавливаются на роботов для того, чтобы иметь возможность вести бой с большого расстояния до поражаемого объекта (1 км). Четыре модификации позволяют за один раз выстреливать соответственно по 5, 10, 15 и даже 20 ракет.

Некоторым несовершенством этого оружия является его недостаточная направленность. Однако мощь отправляемого в цель заряда (особенно при выстреливании 15—20 ракет) с лихвой компенсирует этот недостаток.

Сравнительный анализ всех систем вооружения наглядно иллюстрирует все, сказанное выше, и помогает сделать правильный выбор при компоновке вашего «меха» бортовым оружием (все равно, стандартная ли это конфигурация или ручная установка).

## Сводный рейтинг систем вооружения

Тип	Степень повреждений	Радиус действия (в м)	Выделяемое тепло	Тоннаж	Место	Боеприпасы на т веса
ER LASER (LG)	10	1019	12	4	1	—
ER LASER (MED)	7	510	5	1	1	—
ER LASER (SM)	5	255	2	0,5	1	—
ER PPC	15	746	15	6	2	—
PULSE LASER (LG)	10	815	10	6	2	—
PULSE LASER (MED)	7	408	4	2	1	—
PULSE LASER (SM)	3	204	2	1	1	—
LB 2-X AC	2	800	1	5	8	45
LB 5-X AC	5	700	1	7	4	20
LB 10-X AC	10	600	2	10	5	10
LB 20-X AC	20	450	6	12	9	5
GAUSS RIFLE	15	1820	1	12	6	8
MACHINE GUN	2	175	0	0,25	1	200
ULTRA AC/2	2	700	1	5	2	45
ULTRA AC/5	5	600	1	7	3	20
ULTRA AC/10	10	500	3	10	4	20
ULTRA AC/20	20	400	7	12	8	5
SRM-2	2*	497	2	0,5	1	50
SRM-4	2*	497	3	1	1	25
SRM-6	2*	497	4	1,5	1	15
STREAK SRM-2	2*	497	2	1	1	50

Тип	Степень повреждений	Радиус действия (в м)	Выделяемое тепло	Тоннаж	Место	Боеприпасы на т веса
STREAK SRM-4	2*	497	3	2	1	25
STREAK SRM-6	2*	497	4	3	2	15
LRM-5	1*	1000	2	1	1	24
LRM-10	1*	1000	4	2,5	1	12
LRM-15	1*	1000	5	3,5	1	8
LRM-20	1*	1000	6	5	4	6

Значком \* в таблице указана степень повреждений, наносимых противнику одной ракетой, как составной части залпа.

## Группировка систем вооружения

По умолчанию все оружие, установленное на борту «меха», показано одной группой в 2 ряда (в зависимости от того, на какой из сторон робота оно размещено). Для того, чтобы использовать огневой потенциал более эффективно, можно объединить разные имеющиеся типы в 3 группы для последовательной стрельбы из каждого вида оружия внутри выбранного или залпового огня всеми средствами группы. По цвету на дисплее оружие будет распределено на белое, зеленое и желтое.

Основной смысл группировки — перераспределить стволы в зависимости от целей миссии. Так, в один комплект можно включить несколько долго перезаряжающихся систем. При этом, пока вы будете стрелять из последующих стволов выбранной группы, первый успеет полностью зарядиться. Или, другой вариант — соединить в один «набор» скорострельные системы, чтобы обеспечить шквальный огонь.

Наличие 3 комплектов позволит вам сократить время, необходимое на ручной выбор следующей системы, готовой к выстрелу.

**SHIFT + 1** — добавить оружие в «зеленую» группу.

**SHIFT + 2** — добавить оружие в «белую» группу.

**SHIFT + 3** — добавить оружие в «желтую» группу.

Перераспределить системы между комплектами можно и в начале миссии, и в любой момент ее выполнения в зависимости от сюжетной необходимости.

**ENTER** — выбрать к бою новую группу оружия или конкретный вид (если до этого системы не были объединены в комплексы).

**SPACE** — выстрел из готового к бою оружия.

**K** — мгновенный выброс боеприпасов готового к бою оружия. При этом от данной системы вооружения вы избавляетесь до конца миссии. Установить ее вновь по ходу развития событий



невозможно. Смысл этих действий заключен том, чтобы избавиться от лишнего веса, облегчив машину для максимально быстрого возвращения к конечному пункту назначения после успешного завершения всех заданий, указанных в боевом приказе. Но это только вторая причина. Главная же заключается в том, чтобы предотвратить взрыв боеприпасов при общем перегреве машины или тогда, когда низкий уровень оставшейся брони не позволяет защитить боекомплект от прямого попадания. Есть и третья причина — избавиться от боеприпасов, если оружие, использующее их, безнадежно повреждено.

Группировка вооружения позволяет вести огонь различными способами.

Существует 2 возможных варианта — **CHAIN** и **GROUP**.

**CHAIN** — последовательная стрельба каждой из систем по одному разу внутри выбранной группы. (Аналогично, как если бы вы вообще не разбивали оружие на группы, стреляя поочередно из всех доступных видов.)

**GROUP** — если группы скомплектованы, вы можете вести залповый огонь из всего оружия, находящегося в выбранном комплекте (группе), а затем переключиться на следующий, снова производить залп и т.д.

\ — переключение между вариантами стрельбы «последовательно» и «залпом».

**NUM LOCK** — залповый огонь «зеленой» группой.

/ — залповый огонь «белой» группой.

\* — залповый огонь «желтой» группой.

## Управление прыжками

Технология прыжка существенно разнообразила тактику ведения боя, добавив «меху» дополнительную маневренность и способность как наносить стремительный неожиданный удар, так и быстро уходить из-под критического огня.

Тяжелые «мехи» могут передвигаться вперед, не взлетая высоко вверх, длинными прыжками. Легкие машины могут взлететь и повыше. Еще одна тактическая изюминка в использовании **JUMP JETS** — быстрые повороты и усложненное (для врага) маневрирование. Особенно полезна такая возможность для медлительных машин, чьи двигательные способности весьма и весьма ограничены рамками допустимой максимальной скорости.

Самый эффектный прием в режиме **JUMP JETS** — «смерть сверху». Он заключается в точном, рассчитанном до сантиметров прыжке на голову вражеского «меха». Так как броня, защищающая ноги, значительно мощней той, которая закрывает голову, вы



при удачном стечении обстоятельств можете с одного захода разрушить кокпит неприятельского «меха» и убить пилота. Впрочем, не стоит особенно увлекаться этим маневром. Лучше отложить его на случай, когда у вас кончатся боеприпасы или выйдет из строя бортовое оружие, так как «прыжок смерти» — номер не для слабонервных. Он достаточно опасен и для вас, и для вашей машины. Если вы все же решились на него, не забудьте, находясь в воздухе, включить камеру нижнего обзора, позволяющую осуществить приземление максимально точно.

**J** — начало прыжка. Робот продолжает движение в воздухе до тех пор, пока клавиша удерживается нажатой и не иссякла (временно) энергия шкалы **JETS**.

Находясь в воздухе, «мех» управляется следующими клавишами:

**INSERT** — движение влево;

**HOME** — вперед;

**PAGE UP** — движение вправо;

**END** — назад;

**DELETE** — разворот против часовой стрелки;

**PAGE DOWN** — разворот по часовой стрелке.

## Дополнительные возможности

К числу дополнительных устройств, имеющих в экипировке некоторых роботов, относится система **MYOMER ACCELERATOR SIGNAL CIRCUITRY (MASC)**. Это мгновенный ускоритель, на короткое время придающий «меху» возможность чрезвычайно быстрого движения. Несмотря на кажущиеся преимущества, у **MASC** есть серьезный недостаток — запросто можно повредить ноги «меха». К тому же существенно повышается внутренняя температура вашей машины.

**V** — включение режима **MASC**.

Система катапультирования пилота (о которой вкратце уже упоминалось) спасает вам жизнь в критических ситуациях. Все машины экипированы сенсорами, распознающими внутренние взрывы в корпусе. Автовыброс пилота происходит, когда повреждения машины достигают критического уровня.

Во включенном состоянии эта система просто выбрасывает вас из кокпита. Руководству кланов не очень импонируют пилоты, которые, спасая свою жизнь, оставляют ценный «инструмент» на поле боя, что неминуемо приведет к захвату «меха» и дальнейшему изучению его противником. Впрочем, жизнь все-таки дороже любого самого распрекрасного робота...

**CTRL + ALT + E** — ручное катапультирование пилота во время боя.



## Система улучшенного изображения

В основу ее действия положен магнитный резонанс, в результате чего вы получаете на экране кокпита не реальное изображение объектов (зачастую плохо видимых), а всегда четкие силуэты целей, элементов ландшафта и прочих структур, окружающих ваш «мех» в районе боевых действий. В этом режиме работают так, как им и положено, все дисплеи **MFD**, а на кокпите видны все повреждения, полученные машинами в бою (как противника, так и дружественных). Это очень удобно в плане тактики конкретного боя. Вы легко можете определить, какую цель можно быстро добить, а с чем придется повозиться. К тому же становится ясно, какая из машин «Звезды» нуждается в вашей помощи.

**W** — включение/выключение режима улучшенной видимости.

Кстати, система работает во всех допустимых в игре визуальных режимах, включая повороты головы пилота, наблюдение за боем со спутника и т.д.

## Режим полного отключения энергии

Когда температура «меха» становится недопустимо высокой, вы можете вручную снять напряжение, полностью обесточив вашу машину. При этом все функции, выполняемые в обычном состоянии, временно оказываются недоступными. Зато робот охлаждается и постепенно выходит из критического состояния.

**S** — отключение/включение подачи энергии вручную.

Этот режим также можно использовать и в тактических целях, так как, сняв напряжение, вы тем самым отключаете и радар, и сенсоры, и многочисленные излучатели «меха». В результате ваша машина становится невидимой для радаров роботов и станций слежения врага, что дает вам возможность где-нибудь в укромном месте переждать, а затем с новыми силами и на охлажденном «мехе» вновь вступить в бой и нанести, может быть, решающий удар.

## Управление отрядом

В бою, являясь командиром «Звезды», вы можете через командный компьютер координировать действия подчиненных вам бойцов и, тем самым, руководить всеми дружественными машинами. Это принципиально важный момент в игре, так как ваши напарники хоть и старательны и даже обладают некоторым интеллектом, все-таки нуждаются в управлении свыше. Без этого достичь серьезных успехов «Mechwarrior—2» почти невозможно.

Для вызова на связь через командный компьютер используется комбинация клавиш **CTRL + F1**. В этом случае приказы можно

отдать одновременно обоим партнерам или одному из них. Непосредственный контакт с напарниками, расположенными в точках **2** и **3** — соответственно **CTRL + F2** и **CTRL + F3** (для общения с каждым в отдельности).

Находясь в режиме **COMMAND COMPUTER**, можно активировать режим **COMMAND ALL**, чтобы через соответствующее меню приказов отдавать команды обоим напарникам.

В режиме **COMMAND COMPUTER** справа указана текущая конфигурация «Звезды», состояние, в котором находятся оба **WINGMAN**'а, и состояние выполнения общего приказа (если он отдан).

Слева перечень возможных команд через командный компьютер:

**1** — изменить построение «Звезды» в ходе боя (появляется меню **CHANGE FORMATION** с 6 уже знакомыми вам вариантами построения. Все, что вам нужно — нажать цифровую кнопку для перестроения в желаемый режим);

**2** — общение с пилотом №2 (**COMMAND POINT 2**);

**3** — то же, для третьего участника «Звезды»;

**4** — одновременный приказ для всех.

Отдаете ли вы команды своим партнерам по отдельности или вызываете их вместе, возможны лишь стандартные приказы, которых, впрочем, вполне достаточно для успешного завершения любого задания:

**ATTACK MY TARGET** — командир отряда отдает приказ подчиненному бойцу атаковать определенную цель. Прежде чем сделать это, вы должны захватить объект своей системой наведения;

**DEFEND MY TARGET** — командир отряда отдает приказ напарнику защищать заданный объект. При этом так же, как и в предыдущем случае, цель предварительно должна быть выбрана вами;

**JOIN FORMATION** — по ходу боя дружественная боевая единица, выполняющая определенное задание, может быть присоединена к вашему отряду для дальнейших совместных действий в едином строю;

**DISENGAGE AND REFORM** — командир «Звезды», после передачи очередной команды, может отменить свой приказ и отозвать напарника назад, чтобы тот присоединился к общему строю, вне зависимости от его текущего боевого состояния;

**ENGAGE AT WILL** — командир отряда приказывает подчиненным вести самостоятельный поиск противника при помощи своих собственных средств разведки и атаковать любого неприятеля по желанию;



**SHUTDOWN** — приказ партнеру остановиться в любой точке и отключить энергопитание всех своих систем. Смысл команды заключается в том, чтобы скрыть отряд от вражеских поисковых радаров дальнего обнаружения.

При пилотировании робота вы должны постоянно обращать внимание на количество повреждений, получаемых «мехом». Попадания могут быть зафиксированы неисправностями 8 различных частей машины — 3 части корпуса, голова, 2 руки и 2 ноги. Каждая из этих частей защищена бронированными доспехами, которые прикрывают внутреннюю структуру достаточно надежно. Контроль за неисправностями осуществляется на дисплее **HUD**'а экраном повреждений. Поломки различных агрегатов робота могут быть вызваны следующими причинами — попадание в «мех» заряда, выпущенного неприятелем, непосредственный контакт со взрывом, происшедшем поблизости, подрыв боекомплекта, находящегося внутри самого робота, столкновения с различными игровыми объектами (движущимися и стационарными).

До тех пор, пока уровень брони достаточен, ваша машина остается в относительной безопасности. Как только состояние защиты становится близким к критическому и нарушается окончательно, «мех» начинает получать повреждения во внутреннюю структуру, что весьма пагубно сказывается на особенностях его функционирования и конечном итоге может привести к гибели.

Каждый следующий удар во внутреннюю структуру может вывести из строя определенное оборудование, находящееся в соответствующей части машины. Наиболее распространенные неисправности, связанные с повреждениями во внутренней структуре:

- отказ оружейных систем. При этом вы теряете возможность пользоваться каким-либо конкретным оружием, группой или всем сразу;
- потеря боеприпасов в результате внутреннего взрыва (крайне нежелательный поворот в ходе боя);
- повреждение ног, что очень отрицательно влияет на движение и маневры;
- разрушается устройство **HEAT SINKS**, и вы лишаетесь возможности контролировать температурный режим «меха»;
- выходит из строя оборудование **JUMP JETS**, в результате чего робот не может совершать прыжки;
- ломается гироскоп, что негативно сказывается на прыжках и маневрировании;
- повреждение двигателя приводит к существенному замедлению скорости передвижения вплоть до полной остановки машины;
- системы жизнеобеспечения, выйдя из строя, могут привести к гибели пилота;

— разрушенные сенсоры не дадут полной картины обстановки и состояния «меха» на экране **HUD**, что чрезвычайно затрудняет эффективное управление машиной;

— разрушение кокпита — очередное попадание мгновенно убивает пилота.

При особо серьезных повреждениях ваш «мех» может даже потерять на поле боя отдельные компоненты корпуса. Хорошо, если это не критично и к данному моменту вы уже выполнили задание и возвращаетесь в конечную точку маршрута (допустим, без руки вполне можно дотянуть до эвакуационного транспортного корабля).

Однако могут быть и более серьезные ситуации, когда потеря части корпуса фактически лишит вас возможности успешно выполнить миссию.

Внутренний взрыв боеприпасов обычно приводит к немедленному (в автоматическом режиме) катапультированию пилота. Однако, если ваша система **AUTO-EJECTION** отключена, этого не случится.

Взрыв снарядов и ракет происходит по двум причинам — если температура зашкалила допустимые безопасные нормы и в результате прямого попадания в контейнеры с боекомплект. При этом повреждения получает та часть робота, где произошел взрыв. При включенной системе **CASE** последствия случившегося будут локализованы в пораженной части и не перекинутся на другие агрегаты и узлы машины.

## Окружающая обстановка

На особенности управления роботом оказывают влияние и те условия, которые сопутствуют выполнению вами боевой задачи. Возможности «мехов» и их конфигурация специально настраиваются в зависимости от температурных условий, характера атмосферы, поверхности, особенностей гравитации и времени суток, в которых происходит бой. Особое внимание необходимо уделить рельефу местности. В частности, повышенная температура окружающей среды может послужить толчком к общему перегреву робота, а гравитация (в том случае, если ее уровень низок) даст возможность «меху» прыгать выше и дальше, чем в обычных условиях. Время суток существенно сказывается на возможностях общей видимости, и зачастую вам придется использовать такие дополнительные режимы, как инфракрасная подсветка или улучшенное видение. Что касается выбранной территории — холмы и долины, подъемы и спуски, горы и ущелья, — все это вносит в пилотирование «мехом» дополнительные нюансы, учитывать которые необходимо для успешного управления вашей боевой машиной. Чем сложнее рельеф, тем выше должен быть ваш робот, длиннее и мощнее его ноги. Это обязательное условие, одно из необходимых слагаемых победы.



## Дополнительная информация

При управлении мышью движения торса робота (повороты влево и вправо, подъем корпуса вверх и наклон) осуществляются собственно перемещением мыши.

Левая клавиша — огонь из выбранного оружия.

Правая клавиша — подготовка (выбор) оружия к бою из перечня имеющегося.

**CTRL + P** — снять картинку с экрана в файл формата **GIF**.

**PAUSE** — пауза в игре.

Игра «Mechwarrior—2» во многом уникальна и говорить о ней можно бесконечно. Однако с основной информацией мы вас, пожалуй, познакомили. Остальные нюансы откроются вам в процессе непосредственного общения с программой.

Настоятельно советуем вам — попробуйте. Как только разберетесь со всеми наворотами — оторваться будет очень трудно. К тому же в игре предусмотрена великолепная возможность повоевать на нескольких компьютерах по сети, модему и кабелю.

### ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Mechwarrior—2.

31st Century Combat

**Год:** 1995

**Фирма:** Activision

**Размер на CD:** 115 Mb

**Игроков:** 1 и сеть, модем, кабель

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# NHL 96

Осенью 1995 г. фирма «Electronic Arts», следуя многолетней доброй традиции, выпустила в свет новую игру серии, посвященной северо-американской Национальной Хоккейной Лиге.

В предыдущих томах «Энциклопедии» мы подробно познакомили вас с программами «NHL Hockey» и «NHL Hockey '95». Сегодня речь пойдет об игре «NHL 96».

Опять хоккей, тем более — «серийный»... «Ну что в нем может быть нового?» — спросите вы и будете абсолютно не правы. С предыдущими играми «NHL 96» объединяет только общность названия и сам предмет, которому посвящена программа. Все остальное является абсолютным новаторством, не имея никаких, даже самых отдаленных аналогов ни среди спортивных программ, ни в игровом компьютерном мире вообще.

«NHL 96» построена на совершенно новой графической основе, представляя собой точную копию хоккейного матча, подаваемую в виде полноценного телевизионного репортажа, с той лишь разницей, что в ход борьбы на хоккейной площадке вы вмешиваетесь постоянно, оказывая решающее воздействие на конечный результат.

Все, что касается изобразительного ряда, выполнено на самом высочайшем уровне. Реальность происходящего поражает самых истинных гурманов. Полноценное трехмерное изображение, выдаваемое с одиннадцати (!!!) «телевизионных камер» при полном сохранении всех функций управления хоккеистами, абсолютная достоверность всех движений каждого игрока в любой ситуации, будь то скольжение по льду, скоростной рывок, бросок по воротам или силовой прием (наловчившись, можно даже выбросить соперника за борт), чрезвычайно удобное комбинирование при развитии атаки и многое-многое другое, всего просто не перечислишь. «NHL 96» действительно лучше увидеть своими глазами, чтобы понять, каких вершин программирования можно достичь, если очень захотеть...

Процесс создания игры был достаточно долог. Фирма работала над ней почти целый год. В основу графического ядра были положены действия на льду реальных хоккеистов, послуживших «моделями» для будущей программы. Каждое движение, жест, поворот головы — все это было впоследствии перенесено на компьютерный «лед» с поразительной достоверностью. Добавим сюда чисто стадионный антураж — потрясающего качества тени, отбрасываемые хоккеистами на поле, полноценный живой звук, включая и голос диктора, и шум трибун, и музыку на стадионе, скрупулезно проработанную статистику Лиги по всем мыслимым



и немыслимым аспектам — и все это будет лишь малой частью того, что предлагает нам «Electronic Arts».

Теперь несколько слов о некоторых основных моментах новой игры:

- наличие режимов товарищеской встречи, нескольких вариантов регулярного чемпионата и серии на Кубок Стенли;
- возможность игры по модему в варианте товарищеского матча (для двух компьютеров);
- участие в матче одновременно до четырех (!!!) играющих с перераспределением управления между командами по собственному желанию и в любой момент встречи;
- несколько уровней сложности (впрочем, и на самом простом победы к вам придут очень не скоро);
- одиннадцать транслирующих телевизионных камер — вы можете выбрать тот ракурс, который вам наиболее удобен, с возможностью мгновенного переключения по ходу игры нажатием одной кнопки;
- сотни движений игроков, включая получение и отдачу пасов, броски по воротам в одно касание (**ONE TIMER**), мгновенные передачи друг другу, остановка шайбы рукой, щелчки, кистевые броски, ловля шайбы защитниками на себя и т.д.;
- возможность ручного управления вратарем вашей команды;
- реалистичная анимация;
- все 26 команд **NHL** плюс две сборные звезд конференций **ALL-STARS WESTERN** и **EASTERN**;
- более 700 игроков, входящих в **NHLPA** — профсоюз хоккеистов Лиги, и 668 фотографий-портретов действующих лиц предстоящих хоккейных баталий;
- режим драк на площадке (при сохранении управления) и многое другое...

И последнее, что хотелось бы отметить перед тем, как перейти к описанию всех игровых режимов, — «NHL 96» является официальным лицензионным продуктом не только фирмы-создателя, но и самой Национальной Хоккейной Лиги, с одной стороны, и Ассоциации профсоюза игроков **NHL** — с другой. А это, между прочим, является лучшей рекомендацией для любой спортивной игры.

Итак, перед вами «NHL 96».

Прежде всего было бы здорово, если бы вы имели хоть некоторое представление о хоккее вообще, и о северо-американском в частности. Знание правил игры необходимо для того, чтобы успешно манипулировать игроками в ходе матча, а уверенная ориентация в командах **NHL** и громадном количестве хоккеистов



позволила бы вам и подобрать себе для начала команду посильнее, и провести трейды (обмены), которые смогли бы укрепить те или иные наиболее слабые линии. Однако, если вы разбираетесь во всем этом, мягко говоря, не очень, не расстраивайтесь — полтора-два часа работы со статистикой **NHL**, и вы сможете абсолютно правильно сделать свой выбор, расставить нужных игроков на нужные места и спокойно переходить собственно к практической части — самой игре.

Для тех, кто хочет просто погонять шайбу, мы начнем с наиболее общих режимов управления в ходе матча, а уже затем рассмотрим все опции программы более подробно.

Несколько общих моментов, касающихся работы с многочисленными меню игры:

- все перестановки осуществляются при помощи мыши или с клавиатуры курсорными кнопками;
- активация режимов — левой клавишей мыши или кнопкой **ENTER**;
- возврат в предыдущее меню — **ESC** или иконкой с крестом;
- подтверждение сделанных изменений или переход в следующее меню — кнопкой с галочкой.

## УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ИГРОКОВ, НАЦЕЛИВАНИЕ ПАСА И БРОСКА ПО ВОРОТАМ:

- джойстик — отклонение рукоятки;
- мышь — перемещение мыши;
- клавиатура (для «левого» режима):

**UP** — вверх;

**DOWN** — вниз;

**LEFT** — влево;

**RIGHT** — вправо.

(И все промежуточные направления.);

- клавиатура (для «правого» режима):

**Q** — влево-вверх;

**W** — вверх;

**E** — вправо-вверх;

**A** — влево;

**D** — вправо;



**Z** — влево-вниз;

**X** — вниз;

**C** — вправо-вниз.

#### ОТДАЧА ПАСА/ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ УПРАВЛЕНИЯ НА НОВОГО ИГРОКА:

— джойстик — кнопка **A**;

— мышь — левый щелчок;

— клавиатура («левый» режим) — **ALT**;

— клавиатура («правый» режим) — ;.

#### БРОСОК ПО ВОРОТАМ/УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ СКОЛЬЖЕНИЯ ХОККЕИСТА БЕЗ ШАЙБЫ:

— джойстик — кнопка **B**;

— мышь — правый щелчок;

— клавиатура («левый» режим) — **SPACE**;

— клавиатура («правый» режим) — ' (апостроф).

Пауза при любом варианте управления — **ESC**.

В дальнейшем для унификации используемых клавиш мы будем использовать кнопки джойстика **A** и **B**.

## Общее управление в атаке (с шайбой)

Чтобы отдать точный пас, нажмите и отпустите кнопку **A**, при этом нацелив передачу максимально точно по направлению к партнеру — адресату паса.

Для броска нажмите и отпустите кнопку **B** (чем длительней нажатие, тем сильнее бросок) в соответствии с направлением на ворота, выбранным предварительно или в последний момент, но обязательно до отпускания клавиши.

Чтобы отдать пас и, продолжив движение того же хоккеиста, тут же получить ответную передачу (сыграть в стенку), нажмите и удерживайте **A** с направлением на партнера. Когда пас будет выполнен, нажмите кнопку **A** повторно, и шайба вернется к вам обратно (если, конечно, ее не перехватит соперник).

Для ложного броска нажмите и удерживайте кнопку **B**. Прежде, чем отпустить ее, нажмите **A**. При этом игрок, уже замахнувшийся для щелчка, внезапно прервет свои действия и продолжит контролирование шайбы.

Для отдачи паса в одно касание (**ONE-TIMER PASS**) нажмите и отпустите кнопку **A** в соответствии с направлением на партнера. Прежде чем пас закончится, нажмите и отпустите

**А** еще раз, нацелившись уже на следующего игрока. Таким образом, шайба будет молниеносно переброшена к другому (третьему) хоккеисту.

Для броска по воротам в одно касание (**ONE TIMER SHOT**) нажмите и отпустите **А**. Прежде чем передача будет завершена, нажмите и отпустите **В** в соответствии с направлением на ворота или (вблизи ворот) в желаемый их угол. При этом получатель паса нанесет шелчок с ходу в одно касание.

## Общее управление в защите (без шайбы)

Чтобы перевести управление на игрока, ближайшего к шайбе, нажмите **А**.

Чтобы катиться без шайбы быстрее (и намного), используйте частые и ритмичные нажатия **В**.

Чтобы попытаться выбить шайбу у соперника, нажмите **А** в непосредственной близости от противника (чем ближе, тем вероятнее успех).

Чтобы применить силовой прием, используйте **В** при непосредственном контакте с игроком чужой команды. Не лишним при этом будет набрать сначала приличную скорость.

Чтобы блокировать соперника, нажмите **А + В**, находясь рядом с ним. Для блокировки броска используйте ту же комбинацию, но ваш игрок должен находиться на одной линии между соперником, владеющим шайбой, и вашими воротами.

## Управление вратарем

### БЕЗ ШАЙБЫ (РУЧНОЙ КОНТРОЛЬ).

Для того, чтобы перевести управление на голкипера, нажмите и удерживайте **А** до тех пор, пока звездочка не появится под ним.

Чтобы попытаться отбить шайбу, нажмите **В**.

Чтобы выбить шайбу у соперника, нажмите **А + В**.

### С ШАЙБОЙ (РУЧНОЙ И АВТОМАТИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ).

Чтобы отдать пас своему свободному полевому игроку или пустить шайбу вдоль борта, нажмите **А** в соответствии с выбранным направлением (делайте это аккуратно и максимально точно).

Чтобы просто выбросить шайбу верхом подальше из своей зоны, используйте **В**, выбрав предварительно нужное направление.



## Смена пятерок (при ручном варианте замен)

### ПЕРЕД ВБРАСЫВАНИЕМ.

Чтобы выбрать нужную вам пятерку хоккеистов, когда номера линий засвечиваются по кругу, в нужный момент нажмите **A + B**. При этом зажженным должен быть номер той пятерки, которую вы собираетесь выставить.

### ПО ХОДУ ИГРЫ.

Чтобы вызвать на экран меню смены составов, нажмите **A + B** в тот момент, когда вы контролируете шайбу.

Дальнейшие манипуляции аналогичны описанным выше.

Замена пятерок может осуществляться и более простым способом при помощи функциональных клавиш (см. ниже в отдельной главе).

## Драки (если соответствующий режим FIGHTING включен)

Передвижение по льду осуществляется отклонением рукоятки джойстика, мыши или нажатием боковых клавиш курсора (в зависимости от первоначально выбранного устройства ввода).

Удар кулаком по корпусу — **A**.

Удар по голове — **B**.

Захват и удержание соперника — **A + B**.

После запуска программы и просмотра великолепного демонстрационного видеоролика, вы попадаете в основное меню игры.

## GAME SETUP

Используйте этот экран для выбора нужного режима игры и уровня сложности, соответствующего вашей подготовке.

**MODE** — различные варианты дальнейшей игры:

— **EXHIBITION** — одиночный товарищеский матч. Вы можете играть с другом или проверить уровень своего мастерства в поединке с соперником, контролируемым компьютером;

— **SEASON** — установите его и получите возможность сыграть полный (или укороченный) сезон НХЛ со всеми игроками, статистикой, турниром на Кубок Стенли и церемонией награждения победителей и лауреатов сезона;

— **PLAYOFF** — турнир на выбывание с 16 командами (по 8 из каждой конференции). В этом случае вы играете как бы конец сезона, его венеч и основную цель — Кубок Стенли;

— **MODEM** — товарищеская игра с одним соперником по модему.

Обо всех вариантах игры подробно будет рассказано в соответствующих главах (см. ниже).

**LEVEL** — установка уровня сложности игры в зависимости от ваших умений. При этом сразу предупреждаем, что «NHL 96» очень сложна даже на наиболее простом уровне, так как в этой игре напрочь отсутствуют столь любимые по прошлым программам серии ситуации, правильные действия в которых почти наверняка приводили к забитым шайбам и, соответственно, к победам. Таким образом, программистам «ЕА» удалось-таки «защитить» свое новое детище от «запрограммированного» проигрыша (см. «Энциклопедия» т.2).

Итак, возвращаясь к уровням сложности:

— **ROOKIE** — для начинающих игроков и тех, у кого стабильно возникают проблемы с забиванием шайб в ворота соперников.

Характерные особенности — команды, управляемые компьютером, весьма медлительны в катании, бросают слабовато, голкипер несколько «тормозит» вместо того, чтобы реагировать на ваши атакующие действия сообразно рангу НХЛ.

(Однако не стоит обольщаться. Повторяем еще раз — выиграть даже на **ROOKIE** очень и очень сложно. Вам потребуется сыграть десятки матчей, чтобы научиться достойно противостоять компьютеру.);

— **PRO** — вариант, при котором сопротивление команд, управляемых компьютером, существенно усиливается;

— **ALL-STARS** — в этом режиме проблем у вас будет значительно больше, а победить станет несравненно более трудно. Главная причина — возросшая скорость и точность действий всех игроков соперника, слаженность общекомандных действий, аккуратность передач и мощь силовых приемов. Но основной преградой на пути к успеху станет поистине фантастическая игра почти всех вратарей, играющих за противостоящие вам команды.

**NHL STARS** — громадное количество всевозможных статистических данных, рассортированных по сезонам, Кубку, конференциям, дивизионам, командам, игрокам и т.д. Вы найдете полнейшую статистическую информацию абсолютно обо всем в НХЛ.

**HIGHLIGHTS** — возможность создать свой собственный видеоархив наиболее запомнившихся игровых моментов и просматривать их на досуге.



**USERS RECORDS** — записи результатов ваших игр в «NHL 96» суммарно, вне зависимости от сезонов, кубков и т.д. Компьютер, если вы задали этот режим изначально, автоматически вносит в эту опцию соответствующие изменения.

**OPTIONS** — возможность настроек звука, управления и графики. Это меню чрезвычайно насыщено и предоставляет вам почти неограниченные возможности для экспериментирования с начальными установками.

Теперь об основных опциях **GAME STATUS** поговорим более обстоятельно.

## NHL STATS

Подробная статистика вообще очень важна для спорта. Хоккей не является исключением. Все данные в НХЛ ведутся необычайно тщательно, со всевозможными подробностями. Основных причин подобного повышенного внимания две:

— игроки получают возможность наглядно следить за своими результатами на пути к рекордам по тем или иным показателям, которые в НХЛ всячески популяризируются и рекламируются;

— обильная статистическая информация позволяет хоккейным фанатам жить любимой игрой даже в те дни, когда матчи не проводятся, анализируя возможности любимых команд и отдельных игроков. Это касается и межсезонья, прогнозов на будущий чемпионат и т.д.

Все это в Северной Америке пользуется чрезвычайной популярностью и вызывает повышенный зрительский интерес.

Что касается игры «NHL 96», статистические данные важны для того, чтобы правильно выбрать команду, игроков и, даже, определить тактику на предстоящий конкретный матч, исходя из сил как своих собственных хоккеистов, так и игроков команды-соперницы.

Используя очень легкий и удобный интерфейс, вы можете в любую секунду извлечь из базы данных программы самую невероятную информацию об игроках и командах, отыгравших в НХЛ сезон 1994—1995.

## Меню NHL '94—'95 STATS

В верхней части экрана расположены 3 опции слева направо:

— тип соревнования, где:

**SEASON** — данные по регулярному чемпионату;

**PLAYOFFS** — данные по Кубку Стенли;

— варианты подсчета, где:

**LEAGUE** — информация по всем 26 командам, отыгравшим в чемпионате 1994—1995;

**CONFERENCE** — статистика по двум конференциям — **WESTERN** и **EASTERN**;

**DIVISION** — показатели команд внутри дивизионов: **PACIFIC**, **CENTRAL** для конференции **WESTERN** и **NORTHEAST**, **ATLANTIC** для конференции **EASTERN**;

— переключение статистических данных по конференциям и дивизионам (в зависимости от выбора в предыдущем меню).

Интерфейс меню статуса аналогичен всем статистическим режимам и необычайно удобен.

Так как данных, приводимых в каждой таблице, значительно больше, чем может вместить один экран, для удобства пользования во всех информационных меню используется один и тот же способ — две шкалы «перелистывания» информации.

Вертикальная позволяет смещать данные вниз, чтобы посмотреть строку, допустим, команды, не вошедшей в верхнюю часть списка. Горизонтальная шкала внизу дает возможность добраться до не вошедших в начальную таблицу показателей (а их значительно больше, чем в варианте по умолчанию).

Для того, чтобы быстро перемещаться по строкам таблицы, можно использовать опции — стрелки на шкалах вверх-вниз и вправо-влево. Однако для более быстрого передвижения достаточно «зацепить» ползунок шкалы курсором мыши и, удерживая ее левую клавишу нажатой, перемещаться по шкале в любом из возможных направлений. При этом статистические данные таблиц будут меняться с калейдоскопической быстротой.

Для того, чтобы сохранить данные по командам и игрокам, выберите нужный вам экран и используйте опцию **PRINT**, присвоив новому файлу имя с клавиатуры.

Для того, чтобы посмотреть данные по всем игрокам, выберите в меню режим **LEAGUE ROSTER**. Если вы хотите посмотреть показатели интересующей вас команды, отметьте ее название (строку) темной полосой на экране и нажмите **TEAM ROSTER**. Вам предложат состав этой команды и все показатели по игрокам.

Мы не случайно внимательнейшим образом анализируем все статистические меню прошлого сезона. Дело в том, что и в вашем новом чемпионате, и в Кубке все данные (их подбор, компоновка, режимы работы) будут повторены с абсолютной точностью, и вам постоянно придется иметь с ними дело.

Что касается общекомандных достижений, в меню **NHL '94—'95 STATS** приводится следующая информация:

**TEAM** — название команды, о которой идет речь;

**GAMES** — количество сыгранных матчей (напомним, в зависимости от сделанного выбора — чемпионат или Кубок по отдельности);

**WINS** — количество победных матчей;

**LOSSES** — количество поражений;

**TIES** — сколько игр сведено вничью;

**POINTS** — количество набранных очков. Подсчет стандартный: 2 — за победу и 1 — за ничью;

**%** — процент набранных очков от максимально возможного (100) количества;

**GF** — количество заброшенных шайб;

**GA** — сколько голов пропущено;

**HOME** — результат по играм, проведенным дома, где слева направо: победы, поражения, ничьи;

**AWAY** — результаты гостевых матчей;

**ADV** — сколько раз команда получала численное преимущество;

**PPGF** — количество шайб, заброшенных в большинстве;

**PP%** — процент реализации «лишнего» игрока;

**TSH** — сколько раз команда играла в меньшинстве;

**PPGA** — количество пропущенных при этом шайб;

**PK%** — процент надежности в обороне при игре в меньшем составе.

## LEAGUE ROSTER

Сводная таблица по индивидуальным показателям 631 игрока, выступавшего в командах НХЛ в сезоне 1994—1995.

Принцип построения этого меню в основном аналогичен предыдущему — те же вертикальная и горизонтальная шкалы «перелистывания» данных, те же 3 основных статистических режима вверх экрана. Только содержание данных и сами названия опций другие. Слева направо:

**SEASON/PLAYOFFS** — показатели игроков в регулярном чемпионате или в Кубке.

**PLAYERS/GOALIES** — данные по полевым игрокам или вратарям (напоминаем, перед вами — сводный список).

Данные для вратарей:

**ALL** — среди всех;



**ROOKIES** — только для вратарей-дебютантов Лиги.

Для игроков:

**ALL** — показатели всех без разбора;

**FORWARDS** — только для нападающих;

**DEFENSEMEN** — только для защитников;

**ROOKIES** — информация исключительно по новичкам НХЛ сезона 1994—1995.

Статистические выкладки чрезвычайно разнообразны.

**ДЛЯ ПОЛЕВЫХ ИГРОКОВ.**

**RANK** — номер по порядку в списке.

**TEAM** — принадлежность к той или иной команде.

**POS** — позиция, которую занимает игрок:

— **R** — правый, крайний нападающий;

— **C** — центрфорвард;

— **L** — левый крайний;

— **D** — защитник.

**#** — номер, под которым выступает хоккеист.

**NAME** — имя и фамилия.

**HEIGHT** — рост игрока.

**WEIGHT** — его вес.

**GAMES** — количество сыгранных матчей.

**GOALS** — число заброшенных шайб.

**ASSISTS** — число результативных передач.

**POINTS** — количество набранных очков по системе «гол + пас».

**PPG** — сколько шайб забил, играя в большинстве.

**SHG** — то же, но в меньшинстве.

**+/-** — показатель, весьма популярный в НХЛ. Означает, насколько больше команда забила шайб, чем пропустила в тот момент, когда данный хоккеист находился на льду. Это показатель общей надежности игрока, хотя и весьма относительный.

**PIM** — количество «заработанных» штрафных минут.

**SHOTS** — сколько раз за сезон (Кубок) хоккеист бросал по воротам соперников. В зачет идут только те шайбы, которые были забиты или отражены вратарями.

**%** — процентное соотношение сделанных бросков к забитым шайбам.



### ДЛЯ ВРАТАРЕЙ.

Для вратарей первые 8 позиций аналогичны (от порядкового номера **RANK** до количества сыгранных матчей **GAMES**).

Далее:

**MINS** — количество минут, проведенных на льду;

**AVE** — сколько шайб в среднем пропущено за игру;

**WINS** — в каком количестве матчей, сыгранных вратарем, его команда одержала победу;

**LOSSES** — проигранные встречи;

**TIES** — ничьи;

**EN** — количество игр, сыгранных на «ноль»;

**SO** — количество отраженных буллитов;

**GA** — общее число пропущенных шайб;

**SHOTS** — общее количество бросков по воротам, защищаемых данным вратарем;

**S%** — коэффициент надежности — соотношение бросков в створ ворот к пропущенным шайбам.

Чтобы, находясь в **LEAGUE ROSTER**, посмотреть индивидуальные статистические показатели конкретного игрока, щелкните на имя хоккеиста, чтобы «засветить» его. Затем нажмите **TEAM STATS**. Появится экран данных команды, в которой он играет — **TEAM ROSTER**.

Выберите в нижней части экрана **PLAYER STATS** для того, чтобы детально ознакомиться с характеристиками выбранного игрока (см. ниже).

## TEAM ROSTER

До сих пор вы могли ознакомиться с тем, как расположены команды в иерархии Национальной Хоккейной Лиги и что из себя представляют игроки в общем списке всех, играющих в НХЛ. В данном режиме вы получаете возможность детально ознакомиться с полными составами всех команд и каждым игроком в отдельности.

Для того, чтобы получить доступ к этим данным, засветите название нужной вам команды и нажмите опцию **TEAM ROSTER**. Полученная информация позволит вам определить сбалансированность линий, слабые звенья в атаке и обороне, степень надежности вратарей и многое другое.

Данным можно доверять, так как они основаны на реалиях сегодняшней НХЛ и именно эти показатели положены в основу каждого

компьютерного игрока. Проще говоря, все хоккеисты на льду «NHL 96» действуют в соответствии со своими статистическими и чисто игровыми показателями. Допустим, Павел Буре или Сергей Федоров в состоянии убежать от любого защитника в Лиге, а Кевин Стивенс, например, из ничего может затеять на льду потасовку. И т.д. Разобравшись во всей этой хитрой информации, вы сможете, как реальный тренер, управлять составом выбранной вами команды в зависимости от складывающейся игровой ситуации.

Экраны **TEAM ROSTER** для некоторых команд включают в себя опцию **VIDEO REEL** (иконка в правом верхнем углу с вращающейся бобиной из-под киноленты). Щелкнув на нее курсором, можно посмотреть великолепно смонтированный полноэкранный видеоролик о «подвигах» данной команды в сезоне 1994—1995. Подчеркнем, что такая возможность имеется не у всех команд Лиги.

## PLAYER STATS

В этот режим можно попасть из предыдущего, отметив курсором фамилию интересующего вас игрока и нажав опцию **PLAYER STATS**.

Здесь можно познакомиться практически со всеми членами хоккейного профсоюза Лиги. Статистические данные игроков дают вам полную информацию по любому из выбранных хоккеистов.

В левом верхнем углу — фото из коллекции фотографий «**DON-RUSS**», посвященной всем хоккеистам НХЛ. (Кстати, подарочный набор «NHL 96» включает в себя и десяток таких карточек. Причем подборка фотографий в каждой коробке различна. Но это уже для истинных фанатов, и к компьютерной игре прямого отношения не имеет.)

Ниже расположена уже знакомая вам шкала перемещения, при движении ролика по которой на экран выводится информация по всем игрокам данной команды.

Ниже — игровой номер хоккеиста, фамилия, позиция, на которой он обычно играет (**CENTER**, **RIGHT WINGS** и т.д.), в какой руке спортсмен держит клюшку (**SHOOTS RIGHT** или **LEFT**). Кстати, что касается этой позиции, — она совсем не лишняя. В процессе игры при выходах один на один с вратарем соперников вам не помешает знать эту особенность игрока, чтобы расположиться для броска перед воротами наилучшим образом.

Кроме этого вы можете ознакомиться с габаритами хоккеиста — его ростом и весом.

Карточку «**DONRUSS**» можно заменить на стандартный портрет игрока, щелкнув на опцию **PHOTO**. Чтобы вернуть предыдущее изображение — **CARD**.

В правом верхнем углу находится иконка, которая выводит на экран различные варианты информации об игроке.



— **RAITING** — данные о чисто хоккейных умениях, основанные на реальных достижениях спортсмена и его настоящем рейтинге в Лиге.

Информация подается в виде частично заполненных шкал. Чем больше в них красного цвета, тем весомей этот хоккеист среди прочих.

**SPEED** — скорость катания.

**AGILITY** — быстрота, ловкость.

**SHOT POWER** — сила броска.

**CHECKING** — умение вести силовую борьбу.

**STICK HANDLING** — мастерство владения клюшкой.

**ACCURACY** — точность, аккуратность в игре.

**PASSING** — умение играть в пас.

**OFF. AWARENESS** — действия в атаке.

**DEF. AWARENESS** — действия в защите.

**AGGRESSIVENESS** — агрессивность, нацеленность на ворота соперника.

**ENDURANCE** — здоровье игрока, его способность противостоять травмам.

**PASSING BIAS** — предпочтение игре в пас.

**FACEOFFS** — умение выигрывать вбрасывание.

**FIGHTINGS** — мастерство в кулачных единоборствах.

Рейтинг вратарей учитывается по следующим позициям:

**GLOVE LEFT** — игра ловушкой (перчатка, с помощью которой ловится шайба) слева;

**GLOVE RIGHT** — игра ловушкой справа;

**STICK LEFT** — игра клюшкой слева;

**STICK RIGHT** — игра клюшкой справа;

**SPEED** — скорость, быстрота перемещений вратаря по льду;

**AGILITY** — ловкость;

**OFF. AVARENESS** — действия в атаке (умение быстро и точно отдать пас партнеру);

**DEF. AWARENESS** — действия в обороне (общая надежность, умение предугадывать развитие событий);

**PUCK CONTROL** — умение контролировать шайбу, не отпуская ее от себя после отраженного броска.

— **SEASON** — основные статистические данные за 2 последних сезона (1993—1994 и 1994—1995), а также за карьеру в целом (**CAREER**). Показатели берутся только по регулярным чемпионатам.

— **PLAYOFFS** — та же информация, но по выступлениям в розыгрышах Кубка Стенли.

Экраны **PLAYER STATS** для некоторых игроков содержат опцию **VIDEO REEL** (в виде вращающейся бобины), щелкнув на которую можно посмотреть видеоролик — интервью с ответом на задаваемый журналистом вопрос.

Запуск ролика — **PLAY VIDEO**.

На горизонтальной шкале перемещений игроки расположены слева направо в зависимости от занимаемого ими рейтинга на предыдущем экране (**TEAM ROSTER** или **LEAGUE ROSTER**).

## COMPARE

Этот режим сравнения всех основных характеристик игроков **NHL** удобен для сопоставления данных игроков при их расстановке в звеньях, перед обменом и просто в познавательных целях.

Для сравнения достаточно установить игроков рядом на экране и посмотреть соотношение их рейтингов и статистики по многочисленным категориям.

Когда вы запускаете режим **COMPARE** из **LEAGUE ROSTER**, можно сравнить данные 2 любых игроков Лиги из общего «профсоюзного» списка. Если **COMPARE** загружен из меню **TEAM ROSTER** — сопоставляются только игроки выбранной перед этим команды (это самый удобный способ отредактировать тройки нападения и пары защитников перед игрой).

Для «перелистывания» списка предлагается 2 вертикальных шкалы по обеим сторонам экрана, рядом с фотографиями.

Список игровых характеристик (скорость, ловкость, сила броска и пр. — см. выше главу «**PLAYER STATS**») «листается» вертикальной шкалой, расположенной внизу в центре.

Эти данные появляются на экране и в том случае, когда в меню **COMPARE** выбран режим **RAITING**.

Если вы хотите посмотреть статистику выступления «оппонентов», щелкните на опцию **RAITING**.

В результате вы получите доступ к чисто цифровой информации, где:

**94—95 SEASON** — данные по регулярному чемпионату 1994—1995;

**94—95 PLAYOFF** — то же, но в играх на Кубок;

**93—94 SEASON** — то же, но в предыдущем чемпионате;

**93—94 PLAYOFF** — то же, но в позапрошлом Кубке;

**CAREER SEASON** — суммарно за все годы выступления в чемпионатах НХЛ;

**CAREER PLAYOFF** — суммарно за время участия в кубковых турнирах.

При этом выбор позиции осуществляется по вертикальной шкале внизу экрана, где можно проанализировать количество сыгранных матчей, забитые шайбы, сделанные передачи, набранные очки и т.д. (см. выше главу «**LEAGUE ROSTER**»).

Полевых игроков и вратарей друг с другом сравнить нельзя. Выбирать можно только одинаковые категории хоккеистов.

## HIGHLIGHTS

Этот режим позволит вам просмотреть наиболее яркие моменты сыгранных ранее матчей при условии, что они были записаны по ходу встреч.

Для демонстрации выберите данную опцию экрана **GAME SETUP**. Затем щелкните на название нужной вам записи и на иконку с галочкой.

Если нужный вам фрагмент находится вне пределов экрана, используйте, как обычно, вертикальную шкалу перемещений.

Для удаления записей из списка **HIGHLIGHTS** выберите нужную и щелкните на **DELETE**.

(Об основных режимах работы видеоповторов будет подробно рассказано ниже.)

## USER RECORDS

На этом экране сохраняется статистическая информация по каждой игре, сыгранной пользователем.

Найдите в «блокноте» принадлежащую вам строку, сравните ваши показатели в играх, Кубке и во всех товарищеских встречах.

Для того, чтобы получить доступ к меню **USER RECORDS** или внести в «блокнот» дополнительных пользователей, в режиме **CONTROL SETUP** зарегистрируйтесь опцией **USER LOG** (см. ниже).

Перелистывание «блокнота» **USER RECORDS** осуществляется щелчком мыши на верхние углы страниц. Текущие данные можно сохранить в распечатываемом файле, используя опцию **PRINT**. Чтобы стереть из списка любого пользователя, засветите соответствующую строку и нажмите **DELETE**.

## OPTIONS

Огромное меню настроек «NHL 96» позволит вам изменить начальные технические установки в соответствии с возможностями вашего компьютера или предпочитаемым стилем игры.

Режимы **OPTIONS** разделяются в основном на 3 главных секции — управление, звук и детализация.

## Звуковые настройки

Данное меню расположено в левой части экрана. Каждый изменяемый режим можно включить, выключить или отдельно откорректировать громкость звучания с помощью горизонтальных шкал перемещения.

**SOUND FX** — звуковые эффекты в ходе матча — стук клюшек, удары о борт, звон разбиваемого стекла, вой сирены и т.п., то есть — все то, что касается непосредственно игры.

**CROWD** — крики зрителей, шум и гул трибун, сопровождающие каждый острый момент в игре.

**ORGAN** — программа содержит более 40 органных мелодий, которыми «разогревается» публика и хоккеисты в неигровых паузах (вбрасывания, забитые шайбы и т.п.).

**MUSIC** — музыкальный фон во время демонстрации заставок и работы с меню.

**SPEECH** — оцифрованная речь диктора на стадионе и телевизионного комментатора на заставках перед игрой, между периодами и по окончании матча.

## Управление

Меню выбора устройства ввода расположено в правой части экрана **OPTIONS**. Щелчком курсора вы можете установить управление с помощью мыши **MOUSE**, клавиатуры **KEYBOARD** (принципиально важно указать, какое распределение кнопок вас интересует — **LEFT** или **RIGHT**, так как впоследствии, перед игрой, изменить эту конфигурацию будет уже нельзя) и одного или двух джойстиков. При этом можно перекалибровать и **JOYSTICK 1**, и **JOYSTICK 2**. Таким образом, управлять хоккеистами в процессе игры могут до 4 человек одновременно.

Если вы будете использовать **GRAVIS PC GAMEPAD** (а мы настоятельно рекомендуем именно это устройство), из 4 кнопок будут задействованы только 2: красная — пас (**A**), синяя — бросок (**B**).



## DETAILS

Это меню используется для настройки уровня графической детализации, с которой показывается хоккейная арена во время матча. Если игра на вашем компьютере тормозит, отключите некоторые из нижеперечисленных опций. Это упростит картинку, но убыстрит скорость работы программы.

**CROWD** — отключает изображение зрителей на трибунах стадиона, заменяя их сплошным фоном. (При этом звуковые эффекты **CROWD** сохраняются.)

**ICE LOGOS** — «смыкает» все логотипы команд и спонсоров со льда.

**ICE REFLECTIONS** — отключает блеск льда и отражение на нем бортов хоккейной коробки.

**ICE TEXTURES** — на ледяной поверхности не остаются следы от коньков игроков.

**BOARD ADS** — отключает рекламные надписи с бортов.

**GLASS** — игра без защитных стеклянных панелей над бортами. (При этом звуковые эффекты разбивающегося стекла сохраняются.)

**PLAYER NAMES** — заменяет фамилии хоккеистов, владеющих шайбой, на их номера и название занимаемых ими позиций на льду.

**PLAYER SHADOWS** — отключает тени, отбрасываемые от игроков на поверхность льда. (Это наиболее впечатляющий графический компонент всей игры.)

**PLAYER BENCHES** — отключает изображения игроков, сидящих на скамейках запасных. Что касается удаленных хоккеистов — их силуэты со скамейки штрафников не убираются.

**DEFAULT CAMERA** — переключение изображения между одиннадцатью камерами, с помощью которых ведется трансляция. При этом вы устанавливаете желаемый ракурс, с которого игра демонстрируется на вашем мониторе. (Подробно см. чуть ниже.)

**RESOLUTION** — переключение между двумя вариантами графического разрешения:

— **HIGH RES** — режим высокого разрешения (рекомендуется только для Pentium);

— **LOW RES** — режим низкого разрешения (подойдет и обычная 486DX2, однако качество картинки будет удручающе слабым).

Почти все вышеперечисленные установки можно изменить и непосредственно в ходе игры, используя специальные функциональные клавиши, список которых вы найдете в главе «Распределение клавиш»).



## ТРАНСЛЯЦИОННЫЕ КАМЕРЫ

Непосредственно перед игрой в меню **DETAIL** или в процессе матча цифровыми кнопками вы можете установить то изображение, которое позволит вам наиболее комфортно управлять своей командой.

Принципиально различных камер в игре 6. Но некоторые из них имеют определенные модификации, несколько изменяющие общее изображение. Всего, таким образом, становятся доступными 11 ракурсов + реверс (возможность, находясь в режиме все той же камеры, «развернуть площадку» на 180 градусов и управлять командой как бы с другой половины поля).

В меню **DEFAULT CAMERA** устанавливаются следующие возможные варианты:

**NHL CAM** (варианты I и II) — трансляция ведется с камер, расположенных за воротами, высоко на трибунах;

**SKY CAM** (варианты I и II) — так же из-за ворот, но почти из-под потолка. При этом видна большая часть площадки, однако фигурки игроков несколько мелковаты;

**EA CAM** — камера «**Electronic Arts**» — наиболее удобная для управления хоккеистами. Установлена также на трибуне за воротами, но значительно ниже, чем в варианте **NHL CAM**. За счет этого лучше видна часть поля, расположенная перед играющим. Кроме того в этом режиме изображение как бы преследует «уезжающего» хоккеиста, позволяя сыграть максимально точно, особенно при борьбе за шайбу и в силовых единоборствах;

**HEAD CAM** — опять же из-за ворот, но почти с уровня льда. Постоянно поддерживается крупный план того отрезка поля, где находится шайба. В результате вашему обзору доступна лишь небольшая часть площадки, что существенно затрудняет комбинационную игру;

**PRESS CAM** (варианты I, II, III и IV) — режим обычного телевизионного показа, когда основные транслирующие камеры установлены на трибуне на уровне средней линии поля. При этом изображение плавно переходит с одной половины площадки на другую, в зависимости от того, как складываются события на льду. В этом варианте несколько сложнее обороняться, зато гораздо больше простора для комбинационной атакующей игры, так как вам постоянно доступны почти все игроки и видна большая часть поляны;

**ZONE CAM** — наиболее впечатляющий режим, при котором камера находится в постоянном движении, как бы перемещаясь вокруг поля. При этом видна только часть коробки и почти все игроки. Однако управление затруднено из-за постоянной смены не только угла зрения, но даже и сторон показа. Так во время развития одной атаки вы успеете понаблюдать за происходящим



и слева, и справа, что, безусловно, затрудняет уверенный контроль шайбы. Зато смотрится очень эффектно.

В процессе игры все камеры и варианты переключаются при помощи соответствующих кнопок клавиатуры (см. главу «Распределение клавиш»).

## EXHIBITION

Самый быстрый вариант начала непосредственно игры — выставочный, товарищеский матч. Здесь также есть масса специальных меню и рабочих режимов, включая такие важнейшие для программы в целом, как обмены игроками между командами, создание новых хоккеистов и многое другое.

Все это вы встретите и в регулярном чемпионате, и в плейофф, однако там мы будем лишь ссылаться на главу «**EXHIBITION**», поэтому ознакомьтесь с ее разделами повнимательней.

Итак, в меню **GAME SETUP**, предварительно установив желаемый уровень сложности, выберите в опции **MODE** вариант **EXHIBITION** и подтвердите, как обычно, иконкой с галочкой в правом углу экрана.

Тем самым вы получаете доступ в очередной предыгровой экран **NEW GAME**.

Щелкая на боковые стрелки рядом с логотипами команд, можно выбрать любую из 26 оригинальных и 2 сборные «Всех Звезд НХЛ» по конференциям. Эти последние 2 команды также состоят из реальных хоккеистов, но поскольку из-за локаута регулярная игра «Звезд» в Нью-Йорке не состоялась, составы, предложенные в «NHL 96», являются чисто гипотетическими. (Правда, в сборных собраны действительно абсолютно лучшие игроки Лиги.) Стрелкой в центре экрана можно поменять местами только что выбранные команды — слева место хозяина поля, справа — гостей. (Как правило, свои домашние матчи компьютерный соперник проводит особенно сильно. Запомните эту аксиому и всегда будьте готовы к крайне тяжелым гостевым играм.)

В центре нижней части экрана приводятся места команд в соответствии с их рейтингом по 6 следующим позициям:

**SCORING** — результативность, мощь атаки;

**DEFENSE** — надежность оборонительных линий;

**CHECKING** — умение вести силовую борьбу;

**GOALTENDING** — мастерство вратарской «бригады»;

**POWER PLAY** — реализация численного преимущества;

**OVERALL** — общий среднестатистический показатель.

Если вы абсолютно ничего не смыслите в расстановке команд НХЛ, данные этого меню быстро подскажут вам, кто есть кто.

## RULES

Используя эту опцию, в товарищеской игре (как и в чемпионате) можно установить основные моменты, касающиеся правил игры, ее продолжительности и некоторых сопутствующих условий. (Предполагается, что с основными правилами вы хотя бы поверхностно знакомы.)

Итак:

**PENALTIES** — удаляются ли хоккеисты с поля за нарушения правил — удары соперника, неправильные силовые приемы и т.д. (**CALLED** — да);

**OFFSIDES** — фиксируются ли судьями положения вне игры (**CALLED** — да);

**TWO LINE PASSES** — считается ли нарушением правил проброс шайбы через 2 линии и, следовательно, останавливается ли при этом игра (**CALLED** — да);

**ICING** — останавливается ли игра после проброса шайбы через все зоны (**CALLED** — да);

**LINE CHANGES** — смена составов по ходу матча, при остановках и непосредственно в игре:

— **MANUAL** — вы занимаетесь этим самостоятельно;

— **AUTOMATIC** — компьютер проводит замены автоматически;

— **NONE** — игра происходит без замен;

**INJURIES** — возможность нанесения травм хоккеистам (**ON** — да);

**GOALIE CONTROLS** — управление вратарем:

— **ON** — вы управляете им полностью по ходу игры;

— **OFF** — контроль осуществляется компьютером. На вас управление переходит только тогда, когда вратарь владеет шайбой;

**FIGHTING** — драки во время матча (**ALLOWED** — присутствуют);

**PERIOD LENGTH** — продолжительность одного периода — 5, 10 или 20 мин;

**SPEED GAME** — скорость работы программы. Имеется в виду следующее — в режиме **ON** остановки и различные неигровые задержки минимальны. Так, отсутствует предматчевое представление вратарей и стартовых пятерок команд, комментарии телевизионного ведущего. По ходу игры при замене пятерок они сразу же расставляются на точке вбрасывания (в противном случае уставшие игроки уезжают с поля, новые выкатываются на лед — все абсолютно реально, но матч при этом существенно затягивается).



Меню **RULES** имеет свою иконку подтверждения в правом нижнем углу. Для того, чтобы закрыть этот экран, не забудьте щелкнуть на нее (или отказаться от сделанных изменений).

## SET ROSTER

Эта опция, расположенная внизу экрана **NEW GAME**, открывает доступ к новому экрану работы с составами команд, отдельными игроками и т.д.

В левом и правом верхнем углах экрана расположены эмблемы команд НХЛ и 27-й логотип — **NHL FREE AGENCY**. Листаются названия команд расположенными рядом вертикальными шкалами перемещения.

Вся работа по использованию вновь созданных игроков, сравнению уже существующих и обменам основана именно на наличии этих двух сторон экрана. Вы выбираете слева нужную команду, затем справа другую, и после этого начинаете соответствующие манипуляции.

Но начнем по порядку.

**FREE AGENCY** — перевести игрока, находящегося в основном составе команды, в список свободных агентов, т.е. хоккеистов, которые не имеют действующих контрактов и вольны сами решать, где им играть (при согласии, естественно, хозяев нового клуба). Все это — в реальной жизни. В «NHL 96» работа со списком более проста. Вы должны выбрать команду, чей игрок подлежит переводу в список **FREE AGENCY**. На другой половине экрана установите логотип **NHL (FREE AGENCY)**. Это обязательное условие. В противном случае задуманный ход не удастся. После этого отмечаете курсором нужного игрока (его имя при этом затеняется красным цветом). Все, что остается сделать — щелкнуть на опцию **FREE AGENCY**. После этого данный игрок переходит в список свободных агентов и до тех пор, пока вы не поставите его в новую команду, в играх принимать участия не будет. При этом в составе команды, из которой изъяли одного или нескольких хоккеистов, перестановки в звеньях произойдут автоматически, исходя из рейтинга оставшихся игроков.

(Кстати, максимально в команде может быть 28 хоккеистов, из них 3 вратаря. Минимально — 12 нападающих, 6 защитников и 2 голкипера. В списке **FREE AGENCY** зарезервировано место для 27 человек. Если вы ошиблись в арифметике и переборщили, программа откажется выполнять вашу очередную команду, допустим — перевод игрока во **FREE AGENCY**, если остается хоккеистов меньше, чем допустимое выше описанными условиями количество.)

Для возврата свободного агента в ту или иную команду, выберите на экране **SET ROSTER** то, что вам нужно, и, отметив игрока

в списке **FREE AGENCY**, щелкните на стрелку, указывающую в сторону выбранной команды (расположены стрелки в центре экрана, по обе стороны от опции **TRADE**). При этом игрок перейдет в состав своего нового коллектива и займет там место автоматически строго в соответствии со своим рейтингом.

Подобные манипуляции можно проводить с несколькими хоккеистами одновременно.

Если в новой команде уже занят номер, под которым ранее играл нынешний свободный агент, вам будет предложено ввести с клавиатуры любой другой.

**CREATE PLAYER** — создание новых игроков. Если вы хотите усилить свою команду несколькими новыми суперхоккеистами или собираетесь осчастливить лигу своей собственной персоной, выберите этот режим и приступайте к «строительству» очередного хоккейного гения.

— **NAME** — присвоить сначала имя, затем — фамилию новому игроку.

— **CENTER** — по умолчанию, а кроме того — **RIGHT** или **LEFT WING, DEFENCE и GOALIE** — т.е. определите позицию, на которой будет выступать новый игрок.

— **NUMBER** — номер на свитере.

После этого вам необходимо заняться установкой индивидуальных игровых характеристик, чтобы сделать игрока таким, каким бы вы хотели его видеть на льду.

Корректировке подлежат 14 позиций для полевых игроков и 9 — для вратарей (значения каждой см. выше в главе **PLAYER STATS/RAITING**). Все параметры установлены по минимуму. Отнять от исходных вы уже ничего не сможете, а прибавить необходимо из верхней шкалы **SKILL REMAINING**. Нажатием курсора на нужную опцию-характеристику, допустим, **SPEED**, вы за счет верхней шкалы добавите баллов к данному умению создаваемого игрока. Затем переходите к следующей позиции. И так до тех пор, пока шкала **SKILL REMAINING** не иссякнет полностью. Если вас что-либо не устроило, можно часть взятого «мастерства» вернуть обратно и перераспределить на остающиеся параметры.

Создание игрока завершается, как обычно, щелчком на иконку с галочкой справа. При этом игрок переносится в список свободных агентов, а что с ним делать дальше, вы уже знаете.

Советуем для нападающих особое внимание уделить скорости, силе броска, пасу, аккуратности, агрессивности и умению вести силовую борьбу. Для центрфорвардов крайне важно и умение выигрывать вбрасывания. У защитников основные критерии несколько иные: предпочтение стоит отдать скорости, владению клюшкой, умению вести силовую борьбу и общему уровню

защитных действий. Что касается паса и силы броска — все это чрезвычайно полезно, но уже во вторую очередь.

Для вратарей особо ценны скорость, контроль шайбы и ловкость. Впрочем, весьма полезно и умение орудовать ловушкой и клюшкой.

## TRADE

Вы можете менять игроков между любыми двумя wybranными заранее командами Лиги или отправиться в список свободных агентов, чтобы забрать нового хоккеиста оттуда и поставить в состав вместо одного из тех, кто находится там по умолчанию.

Чтобы поменять игроков, на экране **SET ROSTER** установите 2 команды, между которыми должна состояться сделка. Выберите нужных игроков в одной команде и то же сделайте с составом другой. Затем, используя опцию **TRADE**, произведите замену. (Как и во всех предыдущих случаях, замененные игроки автоматически встанут в основные составы своих новых команд в зависимости от их общего рейтинга. Если номер игрока уже занят, необходимо присвоить ему новый.)

Имейте ввиду, при обмене игроков действуют те же количественные ограничения по нападающим, защитникам и вратарям, о которых уже говорилось выше.

Более простой вариант обмена — использование не самой опции **TRADE**, а боковых опций-стрелок, расположенных рядом с ней. При этом вы выбираете игроков одной команды, и, переведя их в другую (если там есть свободные вакансии), забираете взамен нескольких (а можете этого и не делать).

Таким образом, в режиме **TRADE** вам предоставляется относительная свобода действий, ограниченная только количественными внутрикомандными рамками.

В ходе чемпионата обмен также возможен, но несколько более сложен (см. ниже).

В режиме **SET ROSTER** можно сравнить между собой показатели любых игроков Лиги, используя для этого опцию **COMPARE**. В данном случае, выбрав для сопоставления двух хоккеистов, вы можете сразу и обменять их, щелкнув на опцию **TRADE** меню **ROSTER COMPARE**.

Все остальные режимы сравнения аналогичны описанным ранее в главе **COMPARE**.

## DEFAULT ROSTERS

Все сделанные вами перестановки можно отменить, используя данную опцию. При этом составы всех команд, сколько бы вы до этого ни старались, приобретут изначальный оригинальный

НХЛ'овский вид. Поэтому будьте с режимом **DEFAULT ROSTERS** внимательны и не сотрите ошибочно те установки, которые подсказало вам сделать ваше менеджерское чутье.

Кстати, если вы решили глобально перекроить составы команд (сделав, допустим, какой-нибудь клуб чисто русским), все манипуляции с трейдами лучше всего проводить именно в режиме **EXHIBITION**. При этом не имеет значения, какие команды готовы к матчу.

Используя меню **SET ROSTER**, вы можете экспериментировать до бесконечности. Причем все делается достаточно быстро. Это во-первых. А во-вторых, изменения, которые вы вносите после того, как запустите регулярный чемпионат, действуют только в том турнире, а замены, произведенные в **EXHIBITION**, остаются основной базой данных для любого вновь начинаемого турнира!

## EDIT LINES

В меню **SET ROSTER** после трейдов, обменов и подбора игроков из списка свободных агентов необходимо «поработать» с составами команд, чтобы расставить игроков в звеньях не так, как определил компьютер, а по своему собственному вкусу и пониманию.

Режим **EDIT LINES** как раз и позволяет редактировать линии внутри состава. Этим вам придется заниматься постоянно и перед играми, и даже по ходу их, поэтому сразу уделим данному аспекту игры некоторое внимание.

Редактура состава — занятие обязательное, так как она поможет вам оптимизировать звенья, сбалансировать пятерки и усилить сочетания в «специальных командах» (при игре в большинстве и меньшинстве).

На экране корректировки справа расположен список игроков команды. Красным выделены хоккеисты, которые не заявлены в состав и не включены вами в «основу». Белый цвет — игроки, готовые к предстоящему матчу.

Редактура осуществляется следующим образом:

— выберите игровую ситуацию, для которой вы собираетесь откорректировать состав. Здесь:

**EVEN STRENGTH** — полные составы;

**POWER PLAY** — численное преимущество;

**PENALTY KILLING** — игра в меньшинстве:

— **4 MAN** — вчетвером;

— **3 MAN** — втроем;



— щелкните на имя игрока в списке, чтобы засветить его. Затем перенесите его свитер на нужную линию в составе и щелкните на того хоккеиста, которого хотите заменить;

— если фамилия игрока в общем списке недоступна для установки, щелкните сначала на опцию **DRESS**, а затем — на нужную строку. Красная окраска сменится на желтую, и данного хоккеиста можно будет поставить на поле;

— перед игрой должны быть «одеты» и расставлены по местам 18 полевых игроков и 2 вратаря;

— лишних необходимо вывести из состава; это можно сделать двумя способами:

— вручную, опцией **SCRATCH** и щелчком на нужную строку;

— автоматически, при подтверждении сделанных изменений (кнопка с галочкой). В этом случае программа отметит, что у вас несколько лишних игроков, и предложит сделать **AUTO-EDIT**.

В меню **EDIT LINES** режим **PLAYER STATS** — посмотреть все данные по любому игроку выбранной команды, **NHL DEFAULT** — вернуть состав командных линий к первоначальному оригинальному варианту.

После возврата в меню **NEW GAME** (при условии, что вы выполнили все необходимые манипуляции в **RULES** и **SET ROSTER**), используйте привычную опцию подтверждения для выхода в режим установки управления на данную конкретную игру.

## CONTROL SETUP

В этом меню каждый играющий может выбрать команду (одну из двух), которой он будет управлять на льду в ходе предстоящего матча. Для каждого из возможных 4 игроков отведена своя линия (от ее цвета зависит цвет курсора под коньками управляемого вами хоккеиста по ходу матча), но вы можете использовать любое количество: одну — для игры против компьютера, две — друг против друга или вдвоем против компьютера и т.д.

Для того, чтобы установить управление, щелкните курсором на опцию соответствующей строки (например, **PLAYER 1**) под той командой, за которую собираетесь играть. При этом иконка покажет изображение одного из 4 устройств управления, о которых уже говорилось выше. Повторными щелчками вы сможете-таки выбрать нужное — один из двух джойстиков, мышь или клавиатуру (при этом вариант распределения клавиш **LEFT** или **RIGHT** будет зависеть от того, какой был установлен вами в самом начале работы с программой (режим **OPTIONS**).

Если вы хотите, чтобы результат матча пошел в общий зачет ваших выступлений, зарегистрируйтесь в меню **USER LOG** (иконка рядом с изображением управляющего устройства). Именно эти данные



впоследствии суммируются в вашем досье **USER RECORDS** основного меню игры **GAME SETUP**.

Для того, чтобы занести имя пользователя в **USER LOG**, щелкните на иконку. Затем — на надпись **NEW USER**. Введите с клавиатуры имя и нажмите **ENTER**. Таким образом вы раз и навсегда зарегистрировались в «NHL 96» и будете иметь возможность постоянно видеть статистику ваших выступлений во всех видах соревнований, будь то товарищеская игра, регулярный чемпионат или Кубок.

Если в **USER LOG** зарегистрировано несколько пользователей, откройте «блокнот» и щелкните на интересующую вас строку. Список закроется с этим выбранным игроком. Если пользователей больше, чем вмещает страница, с помощью шкалы перемещений пролистайте список вниз.

В меню **CONTROL SETUP** вы также имеете возможность откорректировать составы команд (не только той, которой собираетесь управлять, но и компьютерной. Для этого установите управление и на нее тоже, откорректируйте линии, а затем, вернувшись в меню, откажитесь от руководства второй командой, отменив выбранное устройство). Щелчок на иконку с галочкой — и вы переходите к очередной предыгровой процедуре...

Пока команды разминаются на льду, вы можете ознакомиться с соотношением сил соперников по данным экрана **SCOUTING REPORT**. Сравнимые параметры обычны — результативность, защита, силовая борьба, вратари, большинство и общий рейтинг. Данные **SCOUTING REPORT** основаны на реальной силе хоккеистов, числящихся в списках команд. Если вы производили трейды или включали в «основу» других игроков, общекомандные рейтинги меняются в соответствии с произведенными заменами.

Вслед за этим телевизионный комментатор представит вам стартовые составы соперников — вратари, первые тройки нападения и пары защитников. Затем, прослушав национальный гимн команды-хозяина, вы, наконец, оказываетесь на льду в гуще хоккейных событий...

## ОСОБЕННОСТИ УПРАВЛЕНИЯ

О распределении и использовании клавиш в различных фазах игры мы уже рассказали в самом начале описания. Теперь некоторые дополнительные моменты.

### Вбрасывание

Полный матч с участием команд НХЛ включает в себя до сотни (!!!) вбрасываний шайбы. Естественно, тот, кто выигрывает большую их часть, получает преимущество и владеет инициативой.



Оставив шайбу у своего игрока, вы получаете возможность приступить к главному аспекту игры — атаке ворот соперника.

Для того, чтобы выиграть вбрасывание, необходимо отклонить джойстик в направлении того игрока, которому вы собираетесь отбросить шайбу, и нажать **A** в момент, когда она коснется льда. Во вбрасывании участвуют центральные нападающие. Позаботьтесь, чтобы их показатель **FACEOFFS** был как можно выше.

## Катание

Преимущество на льду получают прежде всего те игроки, которые лучше других (быстрее и маневреннее) катаются на коньках. Вам нужно научиться чувствовать степень скользкости льда и быстро реагировать на изменение обстановки сменой направления скольжения игрока.

Чтобы катиться, держите джойстик в том направлении, в котором должен, по вашему замыслу, двигаться игрок. Чтобы быстро развернуться, дважды резко отклоните рукоятку на 90 градусов по отношению к прежнему направлению.

### С ШАЙБОЙ:

— чтобы ускориться, дважды нажмите джойстик в направлении движения игрока. При этом ваш хоккеист разгоняется и немного пробрасывает шайбу вперед, себе на ход;

— чтобы быстро остановиться, дважды нажмите джойстик в обратном направлении. При этом игрок продолжит дальнейшее движение, не утратив контроля над шайбой.

### БЕЗ ШАЙБЫ:

— чтобы ускориться — опять же двойное нажатие джойстика. Если вы находитесь в позиции силового приема, его эффект при этом значительно усилится;

— для остановки используется двойное нажатие джойстика в обратном направлении. Это основной прием, когда вам нужно резко остановиться и быстро бежать назад к своим воротам;

— для толчка соперника на борт (находясь при этом около края поля), необходимо дважды нажать джойстик по направлению 90 градусов к вашему движению. При этом игрок резко поворачивается к противнику и бросает его на борт;

— наиболее эффективным способом разгона игрока без шайбы является быстрое ритмичное нажатие кнопки **B**. Практически на этом основана вся игра в обороне и при отборе шайбы, как в своей зоне, так и в чужой.

Игра в пас является одним из основных компонентов успешного ведения любого матча. Обо всех основных приемах мы уже рассказали в начале этого описания. Подчеркнем лишь, что

передачи необходимо делать в строго определенный момент, чтобы соперник не смог перехватить шайбу. И не пасуйте из-под клюшки противника — он почти всегда прерывает такую рискованную передачу.

## Силовая борьба

Некоторое дополнение к тому, о чем уже говорилось выше.

Основное требование при отборе (не имеет значения, спереди ли вы атакуете или сзади) — это угол, под которым вы приближаетесь к сопернику. Прежде чем врезаться в него, убедитесь, что находитесь в удобной позиции. Если силовой прием будет успешным, атака соперника прервется, если промахнетесь — упав, надолго выйдете из игры, открыв при этом путь к своим воротам.

Чтобы перевести управление на ближайшего к противнику игрока, нажимайте **A**. (Все остальные необходимые движения и кнопки даны в начале описания.)

## Броски по воротам

Бросайте по воротам как можно чаще, но старайтесь при этом не перебарщивать — из средней зоны забить компьютерному вратарю практически невозможно. Лучшая дистанция — дальний и средний пятачки. Оптимальный способ — **ONE TIMER** (бросок в одно касание) после поперечного паса от борта или из угла назад, или просто с фланга, несколько левее или правее ворот.

При бросках старайтесь швырять шайбу не просто вперед (автоматически она летит приблизительно в сторону ворот), а используя джойстик, нацеливайтесь в открытые углы (приобретая определенные навыки, можно сознательно бросать в нужный угол ворот, в том числе и вёрхом). Управление при бросках было описано выше.

## Вратарь

Ручной контроль голкипера существенно усложняет игру, сводя ваши шансы на победу к минимуму. Основная рекомендация — держите шайбу подальше от собственных ворот во избежание неприятностей.

Кнопки управления уже были расписаны, теперь лишь некоторые дополнения:

— если вы перевели управление на вратаря (но шайбой еще не завладели), нажмите повторно **A**, если хотите, чтобы контроль перешел на другого игрока;

— чтобы сделать передачу партнеру после того, как шайба вратарем поймана, ни в коем случае не торопитесь — большинство голов в



ваши ворота на первых порах забиваются именно из-за неточностей этого первого паса. Выберите свободного защитника, тщательно прицельтесь и только после этого (убедившись в отсутствии поблизости чужих игроков) делайте передачу клавишей **A**;

— если вы хотите просто выбросить шайбу вёрхом подальше, используйте **B** и предварительно разверните вратаря в сторону чужих ворот. (В противном случае вы можете прервать игру, отправив шайбу через борт, за что получите двухминутный штраф.) Кстати, броском вратаря через всю площадку вполне доступно забить гол в пустые ворота, если соперник, проигрывая, выпустил в конце игры «лишнего полевого» игрока.

## FIGHTING

Клавиши управления дерущимися игроками вам уже знакомы. Добавим еще один эффективный прием: для того, чтобы задрать противнику свитер на голову и затем безнаказанно избивать его некоторое время, дважды нажмите джойстик в его направлении (находясь при этом в непосредственной близости). После этого используйте кнопки **A** или **B**. Если все сделано чисто, вы сможете нанести 3 удара по голове соперника практически без его сопротивления.

В любой момент матча вы можно прервать игру, нажав **ESC**. При этом программа перейдет в режим **GAME PAUSED**, позволяющий проделать массу всевозможных полезнейших манипуляций. (Это же меню появляется и в перерыве между периодами.)

## GAME PAUSED

**EDIT LINES** — откорректировать линии команды, если что-то вас не удовлетворяет или какой-либо игрок получил травму.

С принципами редакции состава вы уже знакомы. Остается только добавить, что по ходу матча вам будут уже недоступны игроки, фамилии которых написаны красным цветом — **SCRATCH**. Дело в том, что они просто не заявлены в основной состав на эту игру и смогут сыграть только в следующей встрече (если вы их «оденете» — **DRESS**).

**CONTROLLERS** — поменять управление.

Вы можете, во-первых, сменить в любую секунду устройство ввода (джойстик на клавиатуру и т.д.), во-вторых, — вывести управление на новых игроков (до 4), в-третьих, — по желанию сменить даже команду, начав по ходу встречи управлять вашими бывшими соперниками, и, в-четвертых, — отдать бразды правления всей игрой компьютеру, чтобы понаблюдать за ходом дальнейшей борьбы просто со стороны.

**STATS** — меню статистической информации.

Здесь выводятся суммарные данные по текущей игре на момент остановки, где:

- **SCORE** — количество забитых шайб;
- **SHOTS** — количество бросков по воротам (попавших в створ);
- **SHOOTING %** — процент эффективности попаданий (соотношение забитых шайб и сделанных бросков);
- **ONE TIMERS** — число особо почитаемых в НХЛ бросков в одно касание и забитых при этом шайб;
- **BREAKAWAYS** — количество выходов один на один с вратарем (общее и реализованное);
- **POWER PLAY** — игра в большинстве и забитые при этом голы;
- **PP TIME** — время, сыгранное в большинстве;
- **PP SHOTS** — количество бросков по воротам при численном преимуществе;
- **PENALTIES** — удаления;
- **SH GOALS** — количество шайб, забитых в меньшинстве;
- **PENALTY SHOTS** — штрафные броски (выполненные и реализованные успешно);
- **FACEOFFS WON** — вбрасывания (выигранные и их общее количество);
- **BODY CHECKS** — количество успешно примененных силовых приемов;
- **ATTACK ZONE** — сколько времени команда провела в атаке, играя в зоне соперника;
- **PASSING %** — передачи шайбы партнерам по ходу игры (точные, всего, процент успеха).

**REPLAY** — режим просмотра и записи (по желанию) последних 10 секунд игры.

Здесь вы имеете поистине безграничные возможности по детальному просмотру последнего игрового эпизода (взятие ворот, удачный силовой прием и т.п.).

В левой части экрана расположены 9 цифровых кнопок — это трансляционные камеры, с помощью которых можно практически под любыми углами посмотреть выбранный фрагмент.

Опция **REVERSE** — то же самое, но команды поменяются сторонами (слева направо или сверху вниз, в зависимости от номера выбранной камеры).



В верхней части экрана расположена панель видеоманитофона. Посередине — счетчик времени сделанной записи (максимальное значение **9,9**). За количеством просмотренного материала помогает следить и горизонтальная шкала, расположенная ниже.

Шесть клавиш панели управления абсолютно понятны, так как идентичны кнопкам простого видеоманитофона: запуск, стоп, перемотки и замедленные просмотры в обе стороны.

В левом нижнем углу экрана расположена кнопка-опция **MANUAL-AUTO**.

В ручном режиме вместо стандартного набора из 9 TV-камер вы можете отследить эпизод, настроив изображение вообще без малейшей привязки к какому-либо заданному ракурсу. Вид устанавливается полностью вручную. Можно создать совершенно немыслимую картинку:

— **ROTATE** — вращение изображения (по часовой стрелке и против);

— **HEIGHT** — высота расположения камеры (от поверхности льда до свода купола стадиона);

— **ZOOM** — степень приближенности камеры к шайбе (масштабирование изображения).

Такая трехмерная настройка позволяет совершенно по-новому увидеть каждый эпизод.

Важнейшую роль в формировании изображения в режиме **REPLAY** играет курсор. Помимо активации клавиш управления, он выполняет и другие не менее важные функции.

Если переместить курсор с панели на площадку, он принимает форму прицела. Далее, подведя курсор к любому из игроков, можно посмотреть его фамилию. Но, самое главное, — щелчок на произвольно выбранное место центрирует экран именно по нему, привязывая изображение к конкретному участку поля и фиксируя его на всем протяжении просмотра записи.

**SAVE** — сохранить эпизод для последующего просмотра в режиме **HIGHLIGHTS** основного меню игры. (Режим **REPLAY** функционирует там точно так же, как и в **GAME PAUSED**.)

**SAVE GAME** — в любой момент вы можете записать текущее состояние игры. Для этого щелкните на данную опцию и введите с клавиатуры имя файла (только для товарищеской встречи). Затем — **ENTER** и **OK** в меню сделанной записи.

Если вы после этого прерываете игру, при последующем включении, выбрав режим **EXHIBITION**, чтобы продолжить данную встречу, в меню **SAVED** выберите нужный файл и загрузите его опцией подтверждения (иконка с галочкой).

**RETURN** — возвратиться в прерванную игру.

**QUIT** — прекратить матч и вернуться в меню **GAME SETUP**.

Помимо вышеперечисленных опций, экран **GAME PAUSED** содержит информацию о счете, количестве сделанных бросков по воротам, номере периода и времени, оставшемся до его конца.

По окончании периодов в меню **INTERMISSION** можно познакомиться с разнообразными техническими данными по проходящему матчу, где:

**GAME** — статистика игры;

**PLAYER** — показатели игроков.

Информацию можно извлечь по обеим командам по очереди — для хозяев (**HOME TEAM**) и для гостей **VISITING TEAM**.

По окончании встречи вас познакомят с итоговой статистикой **PLAYER STATS** — игроков, и **GAME STATS** — команд, а также с тремя лучшими хоккеистами матча.

## SEASON

Режим сезона наиболее интересен и объемен в «NHL 96». Вы получаете возможность сыграть последовательно огромное количество матчей регулярного чемпионата. Затем, если удастся попасть в восьмерку сильнейших команд своей конференции, вы сможете побороться и за высшую награду профессионального северо-американского хоккея, Кубок Стенли.

Для того, чтобы начать новый сезон, выберите в меню **GAME SETUP** режим **SEASON**. Затем введите с клавиатуры название сезона (**ENTER THE SEASON NAME**).

После этого вам предстоит определить регламент регулярного чемпионата. В сезоне 1994—1995 каждой командой должно было быть сыграно по 84 матча. Однако из-за локаута чемпионат был сокращен до 48 игр. Все это нашло отражение и в игре. Вам предлагаются 3 варианта на выбор:

- полный, состоящий из 84 игр;
- проведенный реально — из 48 матчей;
- сокращенный (для тех, кто не в состоянии выдержать марафонскую дистанцию) — 25 встреч.

Затем определите регламент Кубка Стенли (сколько игр с каждым из соперников предстоит сыграть для того, чтобы пройти в следующий круг).

Варианты:

- всего 1 игра;
- 3 игры (до 2-х побед одной из сторон);



- 5 игр (до 3-х побед);
- 7 игр (до 4-х побед).

Последний вариант соответствует реальному регламенту Лиги.

После этого, опцией, расположенной вверху экрана, выберите дивизион, одну из команд которого хотите взять под свое управление.

Затем — щелчок на нужную команду и ввод с клавиатуры имени пользователя. После нажатия **ENTER** под соответствующим логотипом появляется имя играющего. Вы можете выбрать всего одну команду, но никто не запрещает контролировать разными игроками несколько коллективов (хоть все 26 команд).

Далее в меню **SET RULES** установите правила, по которым будут проходить матчи (эти установки можно будет и переставлять в процессе турнира).

Меню **SET ROSTERS** позволит вам проводить разнообразные манипуляции с игроками — обмены, сравнения и т.д. (все это уже было подробно описано выше).

Щелчком на иконку подтверждения программа создаст новый сезон, после чего вы попадете в меню **SEASON**.

Здесь появляются несколько опций, незнакомых вам до сих пор.

**STANDINGS** — таблица расположения команд в конференциях **WESTERN** и **EASTERN**, где:

- **GP** — количество сыгранных матчей;
- **W** — число побед;
- **L** — число поражений;
- **T** — ничьи;
- **PTS** — набранные очки.

Это наиболее общая таблица, содержащая самые основные сведения, достаточные, впрочем, для того, чтобы определить, попадете вы в восьмерку сильнейших или нет.

Звездочками в таблицах конференций отмечены команды, лидирующие в своих дивизионах.

**STATS** — развернутое статистическое меню, с которым мы уже знакомили вас ранее (см. главу «**NHL STATS**»).

Добавим только следующее — чтобы быстро посмотреть, какое место занимает команда по определенным показателям, щелкните курсором на место пересечения горизонтальной строки (название команды) и вертикальной (конкретного показателя). При этом команды мгновенно будут переставлены в списке строго в зависимости от места, занимаемого по выбранному вами показателю.



(Аналогичным образом можно работать и в статистических таблицах игроков, см. ниже.)

**TRADE** — и это меню обмена и сравнения данных вам знакомо. Однако есть и существенное отличие от режима товарищеских игр — в регулярном чемпионате менять можно игроков только тех команд, которые находятся под управлением пользователей. Поэтому, если вы управляете в чемпионате только одной командой, все перестановки делайте в меню **SET ROSTER** еще до запуска режима создания сезона (до щелчка на иконку подтверждения в режиме **NEW SEASON**).

Кстати, что касается обменов (если под управлением находится несколько команд), не оттягивайте их на конец чемпионата. Если считаете, что к Кубку вам необходимо усилить некоторые линии, проводите трейды не позже конца февраля. Дело в том, что по правилам НХЛ незадолго до начала Кубка Стенли все перетасовки составов прекращаются.

**RULES** — вновь корректировка правил.

Для того, чтобы начать игру, щелкните на логотип вашей команды курсором (появится желтый квадрат). Затем используйте иконку подтверждения, которая перенесет вас в календарь игр.

Стрелками вверх можно перелистывать месяцы. Для выбора первого матча щелкните на логотип соперника в сетке календаря, обведя его все той же желтой рамкой (начиная со следующего матча, очередной соперник будет отмечен автоматически). После этого выберите иконку подтверждения, и матч начнется...

Если вы использовали опцию **SIMULATE**, компьютер через несколько секунд прямо в календаре напишет результат «сыгранного» матча, после чего вы сможете перейти к следующей игре (при этом автоматически заполняются все таблицы в опциях **STANDINGS**, **STATS**, **LEAGUE ROSTER** и **TEAM ROSTER**).

Если пользователи управляют несколькими командами, вам нужно будет в каждом туре играть за всех последовательно. В противном случае их матчи останутся несыгранными, что приведет к разному количеству игр, проведенных командами. Хотя и здесь никакой трагедии нет. Если вы забыли сыграть несколько встреч за одну из выбранных команд, это сделать никогда не поздно.

Более того, находясь в календаре, вы можете симулировать или по-настоящему сыграть не очередной матч, а любой по списку. Впоследствии к пропущенным можно будет вернуться. Все эти пируэты будут тщательно учитываться в общих показателях всех команд, и чемпионат закончится лишь тогда, когда в таблицу будут внесены все результаты.

Если вы завершили очередной матч в сезоне, его счет будет записан автоматически, после показа 3 лучших игроков встречи и щелчка на иконку подтверждения. Программа быстро обновит



всю базу данных по сезону в зависимости от результата только что закончившегося матча и предложит сыграть очередную встречу. Вы можете и отказаться продолжать чемпионат.

Для того, чтобы вернуться к нему снова, при очередной загрузке в меню **SELECT A SEASON** выберите нужный вам по его названию и используйте иконку подтверждения.

Если матч чемпионата (равно как и Кубка) не был доигран до конца, а записан опцией **SAVED GAME** в меню **GAME PAUSED**, выбрав продолжение чемпионата, вы возобновите данную игру с прерванного места.

В меню **SELECT A SEASON** может быть сколько угодно начатых турниров, однако внутри каждого запись только одна!!!

Если вы хотите начать новый чемпионат, не завершив предыдущего, используйте в режиме **SELECT A SEASON** опцию **NEW SEASON**.

По окончании сезона вы попадаете в новую сетку, календарь **STANLEY CUP PLAYOFFS** (если заняли место не ниже восьмого в своей конференции). При этом, чем выше вы расположились в турнирной таблице, тем слабее соперник вам достался.

Первый круг — четвертьфинал конференции. Затем — полуфинал, и, наконец, — финальная серия конференции. Это еще не финал Кубка Стенли. Подчеркиваем, до сих пор вы играли только со «своими» командами. И лишь победив в **WESTERN (EASTERN) FINAL**, можно принять участие в заключительной финальной серии за Кубок Стенли, где вас будет ждать чемпион противоположной конференции.

Команда, выигравшая финальную серию, получает Кубок Стенли и на глазах у восхищенной публики наматывает круги почета по периметру хоккейной площадки.

В меню **AWARDS** вы можете ознакомиться с лауреатами сезона, командами и хоккеистами, получившими специальные призы — президентский кубок за победу в регулярном чемпионате, награды лучшему игроку Кубка, самому результативному хоккеисту, лучшему вратарю, защитнику и т.д.

Есть и специальный приз от «Electronic Arts» хоккеисту, который в течение сезона чаще других попадал в число 3 лучших игроков матча.

Полный сезон длится очень долго — при затяжных кубковых сериях — до 110 игр. Так что советуем вам запастись изрядной долей терпения.

Стереть сезон можно в меню **SELECT A SEASON** опцией **DELETE**, предварительно отметив, что именно (название турнира) вы собираетесь изъять из памяти программы.

Тем, кому не под силу сыграть более сотни матчей, а поддержать Кубок Стенли очень хочется, авторы игры предлагают начать соревнования сразу с розыгрыша плейофф.

## PLAYOFFS

Выберите в меню **GAME SETUP** режим **PLAYOFFS**, предварительно установив уровень сложности игры.

На экране **NEW PLAYOFFS** впишите название серии, используя для этого режим **PLAYOFF NAME**.

Далее установите условия проведения турнира — количество игр в каждой серии — 1, 3, 5 или 7. В каждой конференции команды разбиты на 4 пары. Если сочетания вас не устраивают, можно, щелкая на логотипы, перетасовать пары в любые сочетания по вашему вкусу.

Затем, щелкнув на название команды, которой собираетесь управлять, введите имя пользователя, тем самым зарегистрировавшись в розыгрыше Кубка. (Ничто не мешает вам взять под управление все 16 команд, чтобы сыграть впоследствии или симулировать все игры турнира.)

**RULES** — установить правила игры в Кубке.

**SET ROSTER** — уже привычное меню работы с составами команд, переходами, созданием новых игроков и т.д.

Не забудьте до создания турнира (опция подтверждения) проделать всю необходимую работу с обменом хоккеистов и вводом в состав вашей команды вновь созданных игроков.

После того, как программа создаст заказанный вами турнир, вы окажетесь в сетке Кубка. Ваша пара будет обведена желтым квадратом. Если управляемых вами команд несколько, выберите ту, которая начнет первой, и либо входите в игру, либо опцией **SIMULATE** получите итоговый результат матча. После этого переходите к повторной игре или обращайтесь к следующей паре (все аналогично сетке регулярного чемпионата НХЛ).

В меню **PLAYOFF STATS** всегда можно посмотреть командные показатели и данные всех игроков, участвующих в розыгрыше, как покомандно (**TEAM ROSTER**), так и в общем списке (**LEAGUE ROSTER**).

После окончания каждого кубкового матча (если вы управляете только одной командой), в сетке указываются победители очередных игр во всех парах.

Для того, чтобы начать новый розыгрыш, хотя еще не закончен предыдущий, в меню **SELECT A PLAYOFF** запустите режим **NEW PLAYOFF**. Опцией **DELETE** данные по указанному вами Кубку удаляются из памяти программы.



## MODEM

«NHL 96» имеет прекрасный режим игры по модему на 2 компьютерах. Этот вариант состязания еще более захватывающий, чем все предыдущие. Очень удобное меню настройки содержится в режиме **MODEM CONNECTION**. Единственный недостаток — возможность играть по модему только товарищеские игры. Если бы при этом были доступны чемпионат и Кубок, данному режиму просто не было бы цены...

Таковы основные технологические и структурные особенности «NHL 96». Нам осталось только привести перечень функциональных клавиш и дать практические советы по управлению игроками и командой в целом в процессе матчей.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КЛАВИШ

Управляющие кнопки для игроков вы можете найти в начале данного описания.

**ESC** — пауза в игре, вызов меню **PAUSED GAME** и возврат в предыдущие режимы при работе с многочисленными опциями настроек и статистики.

**F1...F4** — смена игровых пятерок для команды, являющейся хозяином поля (как при вбрасывании, так и мгновенно по ходу игры).

**F5...F8** — смена пятерок команды гостей (также в любой момент).

**F9** — заменить вратаря команды хозяев на лишнего полевого игрока для создания численного преимущества, если на последних секундах матча вы минимально проигрываете.

**F10** — заменить вратаря команды гостей на лишнего полевого игрока.

**R** — выход в режим просмотра и записи эпизода, минуя меню **PAUSED GAME**.

**0** — поменять изображение хоккейной площадки на обратное (слева направо или сверху вниз).

**1** — переключение между двумя вариантами камеры **NHL CAM**.

**2** — переключение между двумя вариантами **SKY CAM**.

**3** — включение показа камерой «Electronic Arts» (**EA CAM**).

**4** — активация камеры **HEAD CAM**.

**5** — включение варианта показа через **PRESS CAM** с переключением 4 возможных вариантов.

**6** — режим трансляции через **ZONE CAM**.

+ — увеличить размер игрового окна.

- — уменьшить размер игрового окна.

**CTRL + 1** — вкл./откл. изображения зрителей на трибунах.

**CTRL + 2** — вкл./откл. изображения логотипов на льду.

**CTRL + 3** — вкл./откл. блеска льда и отражения на нем бортов.

**CTRL + 4** — вкл./откл. текстуры льда — следов от лезвий коньков и т.д.

**CTRL + 5** — вкл./откл. рекламных надписей на бортах.

**CTRL + 6** — вкл./откл. изображения стеклянных панелей над бортами.

**CTRL + 7** — вкл./откл. фамилий игроков, владеющих шайбой.

**CTRL + 8** — вкл./откл. теней, отбрасываемых игроками на поверхность льда.

**CTRL + 9** — вкл./откл. изображения силуэтов хоккеистов, сидящих на скамейках запасных.

## ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

О многих аспектах ведения игры мы уже говорили выше. Постараемся не повторяться и в то же время не упустить наиболее важные детали.

### Перед игрой

— Тщательно изучите состав своей команды и произведите действительно нужные вам замены, избавившись от наиболее слабых игроков.

— Выбирайте в трейдах только по-настоящему хороших хоккеистов. Посредственностей хватает во всех командах, в т.ч. и в вашей.

— Особое внимание уделите редакции состава. В двух первых тройках нападения соберите лучших своих форвардов. Третье и четвертое звено сформируйте из игроков защитного плана, способных сдерживать соперника, пока лидеры отдыхают.

— Внимательно подберите игроков для «специальных» команд (игра в большинстве и меньшинстве).

При численном преимуществе на лед выпускайте игроков сильнейших троек и защитников, обладающих хорошим броском. В меньшинстве пусть играют те, кто лучше обороняется. Не загружайте этими обязанностями основных атакующих игроков. Третью игровую минуту, как правило, проходит в меньшинстве, и если вы измотаете свою основную ударную силу, некому будет забивать.



## Вратарь

— Управляя вратарем, будьте особо внимательны при передачах шайбы защитникам. Лучше не рискуйте и дождитесь вбрасывания, пусть и у своих ворот.

— Поймав шайбу, ни в коем случае не разворачивайте вратаря лицом к воротам — он легко может выронить свою добычу прямо в сетку и без вашей помощи (без нажатия каких-либо кнопок).

## В обороне

— Основное внимание уделяйте скорейшему переключению управления на игрока, расположенного ближе всего к сопернику, владеющему шайбой.

— В основу отбора должен быть положен постоянный «разгон» ваших свободных игроков для быстреего перемещения по площадке. Неустанно нажимайте клавишу **В**. Это заставит нужных хоккеистов двигаться быстрее.

— Отбор шайбы начинайте на половине поля соперника, желательно у их же ворот. Но только нападающими. Защитники должны спокойно откатиться в среднюю зону и быть готовыми к расчетливому силовому отбору.

— Чаше применяйте силовые приемы. Особенно у борта, где больше шансов точно припечатать соперника... В центре площадки более эффективен отбор шайбы при помощи клюшки, так как на встречах курсах с нападающим противника легко разминуться.

— Не стесняйтесь выбрасывать шайбу из своей зоны наобум, верхом. Но при этом сразу же переводите управление на наиболее выдвинутого вперед форварда и что есть силы гоните его за шайбой к чужому лицевому борту. Если это сделать правильно и вовремя, всегда можно первым успеть к шайбе и тут же продолжить атаку либо выруливанием на пятачок, либо паузой и точным пасом под бросок набегавшим партнерам.

## В атаке

— Лучший способ забросить шайбу — проход по флангу и поперечный пас (а можно даже и из угла поля) на пятачок под шелчок **ONE-TIMER** центральному нападающему. При благоприятном стечении обстоятельств такую атаку может завершить и располагающийся дальше другой крайний форвард.

— Организуя фланговый прорыв, старайтесь отправлять в него соответствующего нападающего (левый крайний — по левому борту и т.д.). В этом случае ваши форварды не запутаются и к

приему прострельной передачи будут готовы сразу двое, что увеличит шансы на успех.

— Бросайте по воротам как можно чаще, но и не делайте это самоцелью. От синей линии забить практически почти невозможно.

— Лучше всего бросать, прокатываясь в противоположную от ворот сторону или уходя по диагонали. Это бывает неожиданностью для голкиперов.

— Выкатываясь один на один, перед тем как послать шайбу в цель коротким нажатием, сделайте финт, уклонившись в сторону и в последнее мгновение бросьте шайбу. Однако такие голы для «NHL 96» — довольно большая редкость. Их под силу забить, управляя только «звездами» Лиги.

— Кстати о «звездах». Если таковые есть в вашей команде, с их помощью можно и повозить шайбу по чужой зоне, ожидая, пока партнеры откроются на пяточке для принятия голевого паса. Но имейте ввиду, устойчиво контролировать шайбу в условиях постоянной толкотни и зацепов могут только действительно самые лучшие игроки Лиги — Лемье, Ягр, Мессьер, Линдрос, Могильный и некоторые другие.

— После вбрасывания старайтесь отбросить шайбу нападающему, расположившемуся напротив ворот под бросок **ONE-TIMER**.

— Не увлекайтесь при атаках протаскиванием к чужим воротам своих защитников. Пусть они ограничиваются быстрым первым пасом, а остальное время проводят в подыгрыше с оглядкой на собственные ворота.

— Большую часть атак стройте через фланги, по самым краям. Ведя шайбу, ускоряйтесь двойными нажатиями джойстика. Это поможет уйти от силовых приемов и даст время выбрать открывшегося партнера, тщательно прицелиться и отдать точный пас под бросок.

— На добивание шайбы не идите. Конечно, из 20 раз можно и забить один гол, а может, кстати и не получиться. Зато раз 10 при этом окажетесь на скамейке штрафников за нападение на вратаря.

И пару слов о недостатках, тем более, что их на самом-то деле очень не много.

— Отсутствие постоянного секундомера в углу экрана затрудняет ориентацию во времени, прошедшем с начала периода.

— Неоправдано крупно камера наезжает на хоккеистов при вбрасываниях. Это существенно сокращает обзор поля (независимо от выбора трансляционной камеры), и атаку зачастую приходится начинать вслепую.

— Слишком уж капризны вратари. Малейшее, самое невинное столкновение с ними (зачастую и не по своей воле) карается



двухминутным штрафом. Это при том, что вашего вратаря компьютерный соперник топчет безнаказанно всей пятеркой.

Вот, пожалуй, и все о великолепной «NHL 96».

Уже сейчас многие периодические игровые издания называют эту программу игрой XXI века. И с ними трудно не согласиться.

Попробуйте достать ее (существует «NHL 96», кстати, только в версии на CD) и убедитесь сами, насколько она хороша. Тогда вам станет понятно, почему мы уделили ей столько внимания в этом томе.

Кстати, в ближайшем томе мы подробно расскажем о следующей спортивной программе «Electronic Arts», игре «FIFA-96», которая сделана, пожалуй, еще сильнее, чем «NHL 96».

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** NHL 96

**Год:** 1995

**Фирма:** Electronic Arts

**Размер на CD:** 616 Mb

**Игроков:** 1—4 одновременно или  
2 по модему

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь



# ON THE BALL. WORLD CUP EDITION

Игра была выпущена фирмой «Ascon» в 1994 г. Это футбол, но вам не дадут бить по мячу. На этот раз вам предоставляется возможность стать тренером любой национальной сборной и побороться за титул чемпиона мира, начав, при желании, задолго до финальной части турнира — с отборочных игр.

После запуска программы вам предоставят выбор: опция **WC EDITION** — начать турнир, а **WC EDITOR** — задать собственные условия для соревнования. Щелкнув на нее, вы переходите в следующее меню:

1. **COUNTRY EDITOR/SEEDINGS LIST** — редактор команд;
2. **HOST COUNTRIES** — выбор страны-хозяина чемпионата;
3. **AMERICAN QUALIFICATION** — распределение команд по отборочным группам в Америке;
4. **EUROPEAN QUALIFICATION** — распределение команд по отборочным группам в Европе;
5. **WORLD CUP GROUPS** — распределение команд по группам в финале (если вы не хотите играть отборочный турнир);
6. **REFEREES** — редактор судей;
7. **SAVE/LOAD DATA** — сохранение и восстановление оригинальных данных или изменений;
8. **QUIT EDITOR** — возвращение в меню.

Рассмотрим перечисленные опции подробнее.

## COUNTRY EDITOR/SEEDINGS LIST

Эта опция выводит вас в перечень сборных. Выбрав нужную, вы попадаете в список данных по этой команде. Здесь можно изменить:

- имя тренера (**COACH**) — до 12 знаков;
- число фанатов (**NUMBER OF FANS**) — **LOW** (мало), **MEDIUM** (среднее количество), **HIGH** (много);
- стадионы, где будут проходить игры (**QUALIFICATION STADIUMS**) — вы можете поменять имена обоих стадионов и их вместимость (от 10 тыс. до 99999 человек);
- имена 10 молодых игроков, имеющих шансы в течение квалификации попасть в число ваших игроков (**YOUNG PLAYERS**);



— изменить цвет формы для игр дома и в гостях — фигуры в верхнем правом углу, левая и правая соответственно.

Все изменения производятся левым щелчком на показатель, имена и цифры вводятся с клавиатуры. Чтобы изменить форму, нажмите на изображения футболки и трусов, тем самым вы поменяете их окраску. При этом совпадение цвета футболки/гетр и трусов в обеих разновидностях формы программой не допускается. Внизу имеются еще 2 опции. **OK** — это возврат в список команд с сохранением изменений, сделанных вами, а **PLAYER EDITOR** — редактирование вашего основного состава. Щелкнув сюда, вы переходите в режим корректировки.

Перед вами — список футболистов данной команды. В нем присутствуют следующие показатели: рейтинг мастерства, возраст, амплуа и 2 дополнительных амплуа (только у полевых игроков). Таблица листается стрелками в правом верхнем углу. Ниже находится учетная карточка, где перечислены все вышеуказанные позиции, а также такие качества, как уверенность в себе, хладнокровие и отношение к тренеру. Именно в учетной карточке все эти параметры и можно изменять.

Слева расположены:

- фамилия;
- имя (**FORENAME**);
- возраст (**AGE**) — от 18 до 45 лет;
- рейтинг мастерства (**RATING**) — от 1 до 7;
- основная позиция:

**G** — вратарь;

**S** — свободный защитник («чистильщик»);

— **D** — защитник;

— **DM** — полузащитник защитного плана;

— **LM** — левый полузащитник;

— **RM** — правый полузащитник;

— **AM** — атакующий полузащитник;

— **A** — нападающий.

Ниже — первое и второе дополнительные амплуа. Здесь присутствуют все вышеуказанные роли, кроме вратаря и основной профессии игрока. Зато есть значок **X**, означающий отсутствие дополнительного умения. У голкиперов такой возможности нет.

Справа указаны:

- уверенность в себе (**SELF-CONFIDENCE**);
- хладнокровие (**COMPOSURE**);

— отношение к тренеру (**ATTITUDE**).

Эти качества изменяются от нуля до 5. Хотя они и не оказывают непосредственного влияния на умение играть, но отражаются на настроении, воле к победе, на эффекте от тренировок и ваших тренерских указаний. Ниже — несколько пиктограмм, означающих некоторые особенности игроков. Если пиктограмма находится в синей рамке — эта особенность у игрока развита выше среднего, если в красной — наоборот, по этой части он слаб. Вы можете «сделать» игроку не более 3 синих и 3 красных пиктограмм (впрочем, красные лучше не трогать вообще). Все изменения производятся щелчком на соответствующий показатель. Опция **ОК** — возврат в данные по команде с сохранением изменений, правый щелчок — без сохранения.

## HOST COUNTRIES

Здесь вам предложат список из 12 стран, которые могут принять у себя чемпионат. Рассматриваемая страна отмечена желтым цветом, ее флаг показан в середине экрана, а стадионы с указанием вместимости — внизу. Вы можете выбрать любую, нажимая на флаг. Названия и вместимость стадионов также можно редактировать. Кроме того, надо определить, на каких стадионах будут проходить полуфинальные (**H**) и финальный (**F**) матчи (эти буквы горят справа от вместимости стадиона). Все изменения производятся левой клавишей мыши. В правом верхнем углу расположена пиктограмма, при помощи которой вы можете выбрать погоду и климатические условия страны. (Расшифровывать, что означают «Снеговик», «Пальма» или «Кактус в пустыне», не требуется.)

## AMERICAN QUALIFICATION, EUROPEAN QUALIFICATION

Эти 2 опции позволят вам самому распределить по группам в отборочном турнире сборные Американского и Европейского континентов, а также указать (по желанию) какие-то команды как сборную-хозяйку чемпионата (**HOST COUNTRY**) и как нынешнего чемпиона (**DEF.CHAMPIONS**). Эти 2 коллектива по существующим правилам попадают в финальную часть, минуя отборочный этап. А вообще-то, как нетрудно догадаться, обе эти опции нужны, только если вы хотите стартовать с отборочных игр.

Для того, чтобы установить страну-хозяйку и нынешнего чемпиона, используйте стрелки справа и слева от обеих надписей. Чтобы переставить команды в группе, выберите нужную и, удерживая кнопку, переведите табличку с ее названием на устраивающее вас место.



## WORLD CUP GROUPS

Эта опция — для тех, кому лень 2 года играть квалификацию и хочется сразу начать с финальной части. Здесь вы можете на свой вкус расставить в 6 группах 24 команды. Смена сборной производится коротким нажатием на ее название в списке.

## REFEREES

Эта опция выведет вас в длинный список арбитров, их имена, рейтинги (**1...7**) и национальную принадлежность. Вы также можете поменять данные, нажимая мышью на соответствующую позицию.

## SAVE/LOAD DATA

Этот режим выведет вас в подменю из 3 пунктов:

**SAVE CHONGES** — сохранить сделанные изменения;

**LOAD ORIGINAL DATA** — восстановить изначальные установки (при этом, если вы уже сохраняли изменения, они остаются в памяти и вновь выдаются при перезапуске игры);

**LOAD AND SAVE ORIGINAL DATA** — восстановление изначальных установок с удалением из памяти изменений.

## QUIT EDITOR

Покинуть режим редакции установок.

Вернувшись в меню, вы можете покинуть программу, нажав на **END**, а можете начать игру, запустив **W.C.EDITION**. Вас спросят: хотите ли вы восстановить ранее отложенную игру. **YES** — если хотите, после чего выберите, что нужно восстановить — собственные сохранения (**OWN SCORE** и затем — выбор нужной позиции в списке сохраненных игр) или же автоматическое (**AUTO SAVE**, производится регулярно по ходу игры). Если вы начинаете заново, ответьте **NO** и выберите число игроков (**1...4**), которые будут принимать участие в турнире. Следующий запрос — откуда вы хотите начать игру — с отборочного турнира (**QUALIFICATION**) или с финальной части чемпионата (**WORLD CUP**).

Затем вам покажут глобус и предложат выбрать страну, где будет проходить финальная часть. Для этого нажмите на небольшой красный овал на месте страны. Двенадцать представленных здесь стран — те самые, что можно выбрать в **HOST COUNTRIES** в редакторе. Чтобы выбрать европейскую

страну, щелкните на овал над Европой — и вы получите укрупненное изображение с выделенными странами, там и выбирайте. Затем каждому из игроков предложат ввести свое имя (**FORENAME**, 16 знаков), фамилию (**SURNAME**, 16 знаков), уровень сложности (**DIFFICULT LEVEL**, 1...5) и, наконец, предоставят возможность выбрать себе Родину по вкусу (**SELECT YOUR COUNTRY**, выбор производится аналогично выбору страны-хозяйки). Кстати, если вы стартовали с квалификации и выбрали команду, которая по совместительству отмечена как раз как страна-хозяйка, то вместо отборочных игр вам придется 2 года прозябать на голодном пайке из товарищеских матчей.

Теперь вам выдадут выбранные вами условия и попросят подтвердить их. Выберите **YES** (для подтверждения) или **NO** (для отказа, в этом случае вы возвращаетесь в то место, где вам предлагали продолжить отложенную игру).

Последний перед игрой этап — у вас поинтересуются, хотите ли вы играть с таким расположением команд в группах, как указано в редакторе, или желаете перемешать команды случайным образом (**DO YOU WANT A NEW DRAFT — YES** для перетасовки и **NO** для старого варианта). Когда вы определитесь с этим, вам выдадут список групп Европейской и Американской квалификации (если вы стартуете с отборочных игр) или тим-лист чемпионата (если играете финал). Щелкните еще раз — и после первой в вашей карьере газетной публикации (ох, сколько их еще будет! Но об этом предстоит отдельный разговор) вы попадаете в основное меню. Тут надо сделать разделение на квалификационный и финальный этапы, потому что в управлении ими очень много различий.

## Если вы играете ОТБОРОЧНЫЙ ТУРНИР

Перед вами залитый солнцем офис со столом, книжными полками, вешалкой и даже двумя растениями в кадках. Многие предметы здесь имеют самое прямое отношение к игре. Итак, слева направо...

На вешалке болтается выдавшая виды синяя куртка. Нажав на нее, вы завершаете свой ход и уступаете место другому игроку (если вы играете не один) или переходите в следующий месяц.

Доска с бумажками на левом краю стола — это опции:

**SAVE** — сохранение игры;

**END** — выход в DOS;

**NEW GAME** — возврат в самое первое меню (там, где редактор);

**TECHNICAL INFORMATION** — указания по настройке игры. Здесь вы можете:

— **AUTOSAVE ON/OFF** — включить/выключить автоматическое сохранение по окончании месяца;

— **STATISTICS ON/OFF** — включить/выключить автоматический вывод результатов игр в группе и таблицы;

— **FAST FRIENDLY** — включить/выключить быстрый режим в товарищеских играх (при быстром режиме сразу выдается результат);

— **GAME SPEED** — установить скорость в официальных матчах:

**LOW** — низкая — отсчет минут с описанием игры и показом наиболее острых моментов;

**MEDIUM** — средняя — то же самое, но без демонстрации фрагментов игры;

**HIGH** — быстрая — мгновенный вывод результата;

— **SLOW TRAINING** — включить/выключить «медленную» (с демонстрацией) скорость тренировки.

Чуть дальше стоит магнитола. Выбрав ее, вы можете настроить музыку, вернее, выбрать, используя «клавиши перемотки», одну из 4 мелодий. Клавишей **PLAY** мелодия запускается, нажав на **STOP**, музыка будет остановлена.

При щелчке на телефон, если вы играете в этом месяце, вам сообщат прогноз вероятности вашей победы. Тут же вы можете прочитать очередные «утки» и дешевые бредни, которые пишутся в основном про... вас! Впрочем, как мы уже сказали, об этом будет отдельный разговор.

Чуть ниже находится еще один бумажный сверток. Это — ваш дневник. Выбрав его, вы увидите блокнот, который можно расписать на 4 недели. Если в этом месяце у вас есть игра, она будет вписана на одну из недель (обычно — третью неделю месяца).

Слева расположены 3 опции. Это — то, что вы можете вписать в свой дневник и заниматься этим в течение месяца.

**WATCH** — посмотреть чужую игру. Вам выдадут список матчей. Выберите один из них, и он попадет в ваш блокнот на одну из недель.

**COURSE** — тренировочные сборы. Перенесите табличку, удерживая кнопку мыши, на нужную вам неделю.

**QUALIFICATION GAME** — товарищеская игра. Вам выдадут список сборных, согласных на товарищескую встречу. Выберите ту команду, с которой хотите играть.

Левые поля блокнота покажут вам предыдущий месяц. Правые листают дневник на следующий. Посидев минут 15, можно составить себе расписание на 2 года вперед. Впрочем, вы всегда можете изменить свои планы.

В правой части стола лежит папка. Щелкнув на нее, вы получаете возможность рассмотреть своих игроков и расставить их на поле.

Итак, в нижней половине экрана находится блокнот. На правой его странице вы видите 6 возможных схем расстановки игроков. Пять из них понятны любому, а **CATEN** — это схема «каттеначчио», рассчитанная на тотальную оборону. Ниже находится «скамейка запасных», а над ней — буквенные обозначения позиций на поле (они расшифрованы в разделе редактора игроков в **W.C.EDITOR**). Нажав, допустим, на **G**, вы получите список всех ваших вратарей. Одного из них имеет смысл поставить в ворота, а другого — в запас. Аналогичным образом выставляются и все остальные игроки — 11 основных и 5 запасных.

Кстати, если фамилия игрока в списке не черная, а серая — это значит, что он травмирован или его не пускает клуб, или... В общем, сегодня он играть не будет. Если под фамилией есть буква **N** — то, хотя данный футболист и может играть на позиции, которую вы рассматриваете, но она является лишь его дополнительным амплуа и здесь он будет играть хуже игрока, для которого это место на поле является основным.

Чтобы установить игрока, нажмите и, удерживая кнопку, перенесите его имя на нужную вам позицию. При этом, если это его главное амплуа — имя примет белый цвет, дополнительное — синий, а если спортсмен вообще не способен на что-либо, играя на выбранной вами позиции, — надпись будет оранжевого цвета.

В списке, кроме фамилии футболиста, указаны его положительные атрибуты и рейтинг, а также уровень его формы (от нуля до 20). Чем выше форма — тем лучше. «Завальный» по форме игрок с рейтингом 7 ничем не лучше «единичника», находящегося на пике готовности. Кстати, форма — единственный параметр футболистов, который меняется, причем случайным образом. Усиленными тренировками вы можете поднять кому-либо уровень подготовки на пару баллов, а потом вам скажут, что этот игрок, к примеру... влюбился, стал рассеянным и потерял 5 очков формы.

Щелкнув на игрока правой кнопкой, вы можете ознакомиться с полным досье на него.

Наконец, по углам «поля» находятся еще 2 опции. Мусорный контейнер полностью очистит и поле, и скамью запасных, а вы сможете после этого целиком обновить состав. Пиктограмма с двумя группами игроков здесь не функционирует. Когда вы будете ставить состав непосредственно перед игрой (не в режиме **SELECTION**), она позволит вам взглянуть на расположение игроков противника. Наконец, цифра на поле оценивает, насколько вашей команде подходит выбранная вами расстановка игроков (чем больше, тем лучше).



На правом края стола лежат таблицы турнира. Выбрав интересующую вас подгруппу, вы увидите результаты всех матчей в ней и итоговую таблицу.

В правой части офиса стоит стеллаж. На его нижней полке находятся несколько папок со статистическими данными. Покопавшись в них, вы можете найти как результаты текущего турнира (список бомбардиров и пр.), так и некоторые данные по реальным чемпионатам.

Наконец, наверху стеллажа стоит Кубок мира. Нажмите на него и вы увидите набранные вами очки (внизу) и популярность среди игроков, фанатов, журналистов и футбольной ассоциации. Щелкнув на очки, вы увидите свои достижения — сколько процентов матчей выиграно, какова разница мячей и т.д. Вершина Кубка содержит таблицу рекордов игры.

Последнее, на что стоит обратить внимание в офисе — это календарь в правой верхней части экрана. Там написано, сколько месяцев осталось до начала чемпионата, и указан ваш противник, если в этом месяце у вас есть матч.

Итак, подготовка закончена, газеты прочитаны (хм!), расписание игр и тренировок занесено в блокнот... Можно встать, одеть пальто и покинуть офис...

## Сборы

Не пугайтесь, увидев многочисленные карандашные наброски, схемы атаки и пр. Все это сделано исключительно для создания атмосферы. От вас же требуется следующее — занести в таблицу из 3 граф разные тренировочные упражнения. Сборы занимают 3 дня. За каждый день можно провести до 3 тренировок. Расставьте их, выбирая из списка в левом верхнем углу и «переноса» на нужную позицию в графе. Повторным щелчком на уже занесенную тренировку можно ее отменить. Итак:

**PENALTY** — отработка одиннадцатиметровых ударов;

**FREE KICK** — отработка свободных и штрафных ударов;

**STANDART** — розыгрыш стандартных положений (угловые, ауты);

**SOLO RUN** — ведение мяча в одиночку;

**TACKLING** — отбор мяча у противника;

**MOVE** — комбинационные перемещения без мяча;

**OFFSIDE TRAP** — отработка приема «искусственный офсайд»;

**PLAN TO BEAT THE (OFFSIDE TRAP)** — преодоление «искусственного офсайда», создаваемого противником;

**EASY FITNESS** — легкие упражнения на выносливость;



**HARD FITNESS** — тяжелые упражнения на выносливость;

**PUNISHMENT TRAINING** — усиленная тренировка как наказание (например, за поражение);

**SPRINTS** — скоростной бег на короткие дистанции, ускорение;

**HEADERS** — тренировка игры «на втором этаже», удары головой;

**GYMNASTICS** — гимнастические упражнения;

**REGENERATION** — расслабляющая тренировка для восстановления сил;

**ONE-TO-ONE TRAINING** — особая тренировка с одним игроком;

**TRAINING GAME** — игра между игроками вашей команды;

**TRIAL GAME** — разминочная игра с местной командой.

При **ONE-TO-ONE TRAINING** вам надо выбрать игрока, которого вы будете тренировать.

При **TRIAL GAME** нужно определить команду-противника (выбор состоит лишь из 3 позиций, но, тем не менее, он достаточно широк — от дворовой команды до экс-чемпиона страны).

В результате тренировок ваши игроки теряют или приобретают очки формы, о чем вас уведомляют надписи по ходу дела. Кроме того, в конце вам выдадут список игроков. Зеленым цветом будут выделены футболисты, улучшившие свои показатели, красным — те, кто потерял некоторые из своих кондиций. Кроме того, к сожалению, и на тренировке игрок может получить тяжелую травму. Также туда часто являются не в меру назойливые журналисты, в результате чего между вами происходят конфликты, а это не улучшает ваших отношений с прессой...

## ИГРА

Для начала вам предложат выбрать вашу тактику. Сюда входят: установки тренера (**SHOOT ON** — почаще бить по воротам, и **PLAY WINGS** — лучше использовать фланги), затягивание времени (**ALWAYS** — всегда, **DRAW** — при ничьей, **FINAL PHASE** — на последних минутах игры, **NONE** — никогда), использование искусственного офсайда (**OFFSIDE TRAP YES/NO**). Щелкая на футболиста в левом углу, можно установить тактику — атакующую, оборонительную и т.д. А в правом углу находится мяч с портретом, которым задается степень корректности игроков:

**NICE + GENTLE** — «Подставь другую щеку»;

**FAIR** — «Хорошая мина при плохой игре»;

**NORMAL** — «И так ясно»;

**HARD** — «Ну погодите, я до вас доберусь»;



**BRUTAL** — «Всех покрошу!!!».

Последнее лучше всего, но, к сожалению, ваш вратарь очень плохо берет пенальти...

Внизу вы видите надпись **BONUS** и сумму в 30 тыс. фунтов стерлингов. Используя пиктограммы со стрелками, вы можете поставить деньги на победу своей команды (максимальная ставка как раз 30 тыс.).

Щелкнув на металлический зажим сверху «блокнота», вы перейдете к выбору состава. Подробно на этом мы уже останавливались чуть выше. Расставив игроков, жмите на **ОК** и попадете непосредственно на игру. Во время матча вы, с помощью икон + и -, можете менять схему игры и агрессивность футболистов. Если в тяжелой игре вы вышли вперед, стоит уйти в глухую оборону, а если собрали слишком много «горчичников» — прикажите игрокам быть помягче. В перерыве можно поменять тактические установки, а также сделать замены и похвалить (или покритиковать, или надавить) кого-либо из игроков — но только по делу, иначе команда вас не поймет.

Затем, выбрав одно из напутствий, указанных в середине нижней половины экрана, возвращайтесь в игру. Кстати, чтобы заменить футболиста по ходу матча, щелкните правой кнопкой на табло. И еще — если вы снимете всех игроков из состава перед игрой, вам засчитают поражение 0:3 — как за неявку.

## Если вы играете ЧЕМПИОНАТ

Сначала вам предложат выбрать 22 человека в сборную. Они, собственно, уже есть, но вы можете изменить состав по своему вкусу. Щелкните на того, кого хотите снять из команды, затем — на нового кандидата. Когда все утрясется — клик на **ОК**. Вас запросят, хотите ли вы заняться подготовительной фазой и если да, то сколько недель (**1...4**) она займет. Затем вы окажетесь в гостиничном номере, где имеются: чемодан со статистикой (аналогично папкам в квалификации), телевизор (аналогично магнитоле в квалификации), кубок, газета и блокнот с составом. Все эти опции равнозначны «отборочным».

В левом нижнем углу вы видите еще 3 пиктограммы — «Журнал», «Часы» и «Термометр». Последняя покажет вас со стаканом виски в руке. Видимо, это мерило вашего настроения, потому что, чем дальше, тем хуже у вас вид.

Часы проматывают время — счет пошел уже не на недели, а на дни.

Щелкнув на журнал, вы вновь увидите свой дневник, но теперь он расписан на каждый день недели. И возможностей у вас побольше — вы можете устроить пресс-конференцию, поговорить с кем-либо из игроков один на один, объявить полдня или целый

день свободным, провести время с семьей или, допустим, с фанатами... Тренировка выбирается уже в процессе. Перед самым началом ее вы увидите картинку с надписью **PENALTY** и, с помощью стрелок справа или слева, выберите один из вариантов, описанных выше. Нет только **TRIAL GAME**, вернее, есть, но не как тренировка, а сама по себе.

С помощью правой кнопки вы покидаете комнату и выходите в холл, где можете:

**КОМПЬЮТЕР** — вернуться в комнату;

**ЧЕЛОВЕК** — войти в опции;

**КОМПЬЮТЕР ВДАЛИ** — медкабинет, где можно поговорить с доктором или «сломанным» игроком, а также принять сеанс массажа.

Когда начнется чемпионат, изменятся лишь 3 вещи: во-первых, включится телефон «предсказателя», во-вторых, у кровати работает будильник (надо рано ложиться спать, и если у вас есть дела и вы просидели дольше, чем указали себе в расписании, щелкните туда), в-третьих, расписание придется составлять уже по часам.

Да, пока не забыли, в процессе управляемой компьютером игры вам придется вручную бить пенальти. Для этого нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, пока шкала силы не примет высокого значение (но не доводите до упора).

Мы обещали поговорить про газеты?.. Не верьте им! Не верьте, что в молодости вы снимались в порнографических фильмах, не верьте, что вы в глубоком стрессе, не верьте, что принцесса вашей страны предлагает вам руку и сердце, не верьте, что умерли от передозировки наркотиков (за последний чемпионат нас однажды женили, дважды хоронили и четыре раза находили пикантные фотографии). Вообще, ограничьте свое общение с прессой, и у вас все будет в порядке.

Желаем удачи!

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** On The Ball.

World Cup Edition

**Год:** 1994

**Фирма:** Ascon UK

**Размер архива:** 7,3 Mb

**Размер на диске:** 12,2 Mb

**Игроков:** 1—4

**Управление:** мышь

# ONESIMUS: QUEST FOR FREEDOM

В 1992 г. фирма «Ark Multimedia Publishing» выпустила платформенную аркаду «Onesimus: Quest for Freedom». По меркам того времени игра выглядела вполне удовлетворительно, а длинный и заковыристый 30-уровневый сюжет скрывал недостатки более чем скромной графики. Так игра и продержалась на рынке 3 года, до сих пор представляя некоторый интерес для любителей «платформ» и владельцев простеньких 386SX.

Сразу предупреждаем, «Onesimus» до платформенных лидеров типа «Alladin» или «Lion King» не дотягивает по многим параметрам. Это и неудивительно, учитывая, что с момента его создания прошло 3 года. Однако в игре есть сюжетная изюминка, приличная анимация и немного резковатый, но в целом неплохой звук.

Сюжет для платформенной игры необычен. Вы управляете молодым человеком по имени **ONESYMYUS**. К сожалению, он не свободен. Долгие годы ваш герой является личным рабом некоего человека по имени Филимон. В течение нескольких последних месяцев **ONESYMYUS** готовит побег из ненавистного рабства. Свобода — это именно то, что ему нужно больше всего.

Однажды, когда хозяина не было дома, парень понял, что пробил его долгожданный час, и решил использовать шанс. Прихватив с собой деньги хозяина, **ONESYMYUS** покинул ненавистный хозяйский дом и направился к Риму.

С этого момента вы и подключаетесь к действию.

Для начала нужно покинуть жилище рабов. Затем пробраться через весь дом Филимона, не вызвав подозрений. На протяжении всего пути вы должны находить ключи, чтобы открывать двери, и яблоки, чтобы восстанавливать растрачиваемое на своей тернистой дороге здоровье.

Наконец, вы вырываетесь на свободу и идете к Риму. Вы не знаете, что там встретите апостола Павла, великого христианского проповедника. Встреча с ним перевернет всю вашу жизнь, и вы примете христианскую веру.

Только тогда вы и сможете обрести подлинную свободу.

Вот такой христианский сюжет предлагают авторы игры. Впрочем, по ходу дела с основной идеей «Onesimus» связывает немного. Точнее, только периодически повторяющиеся фрагменты из книги Филимона. Они и придают игре в целом христианский настрой. Но если вы не знаете английского, на удобстве игры это не

отразится ни коим образом. Развязка наступает в конце финального, тридцатого уровня, где апостол Павел обратит вас в истинную веру.

А на пути к нему ваш герой — не более, чем ловкий, сильный и достаточно агрессивный парень, пробивающий себе путь к свободе отнюдь не только ключами и яблоками. Но это и немудрено.

В столь длинной дороге вам придется преодолеть огромное количество сверхопасных областей. Кроме пресловутых ключей и яблок, вы найдете массу других, не менее полезных вещей, включая различные щиты, защищающие вас от недругов, и, главное, острый ножичек, которым сумеете порезать множество опасных животных.

После загрузки игры вам будет предложено основное меню:

**PLAY** — начать новую игру с первого уровня (побег из жилища рабов);

**RESTORE** — загрузить ранее записанную игру с одного из шести возможных слотов;

**STORY** — краткая предыстория;

**INSTRUCTIONS** — некоторые советы начинающим игрокам (на английском языке, естественно);

**HOT TIPS!** — небольшая рекламная информация;

**CREDITS** — данные о творческой группе, создавшей «Onesimus»;

**DEMO** — демонстрационный режим, знакомящий вас с возможностями главного героя;

**NOISEMAKER** — режим включения звуковых спецэффектов, сопровождающих действие;

**QUIT** — выход в DOS.

Управление персонажем осуществляется с клавиатуры или джойстиком. При этом кнопки распределены следующим образом:

**LEFT** — движение влево;

**RIGHT** — движение вправо;

**UP** — движение вверх (по канатам и т.п. висящим объектам);

**DOWN** — движение вниз (по канатам и т.д.);

**SHIFT** — прыжок;

**ALT** — использование оружия;

**F1** — информация по применению в игре полезных предметов;

**N** — отключение звука;

**Q** — быстрый выход в DOS;



**S** — запись текущего положения на один из шести слотов;

**R** — загрузка записанного состояния в процессе игры без входа в основное меню;

**T** — включение режима «черепахи». Если вам сложно управлять героем в некоторых ситуациях, вы можете использовать эту возможность, чтобы значительно уменьшить скорость работы программы. В этом случае управление существенно облегчается, позволяя проделать некоторые трюки, в обычном режиме труднодоступные (во всяком случае, для начинающих);

**ESC** — выход в основное меню игры.

На игровом экране в левой его части находится дисплей, дающий информацию о состоянии героя, а также о некоторых статистических данных, характеризующих текущую позицию:

**HEALTH** — уровень жизненных сил, определяемый по длине синей шкалы;

**LEVEL** — номер игрового уровня, на котором в данный момент происходит действие;

**SCORE** — набранное в игре общее количество очков;

**INVENTORY** — перечень полезных предметов, находящихся в арсенале главного героя: нож, ключи, деньги, кристаллы, щиты и прочие полезные вещи;

**HI SCORES** — таблица 10 лучших показателей в зависимости от количества набранных очков.

## Некоторые подсказки

— Постоянно следите за состоянием жизненных сил главного героя. Поправить здоровье можно, собирая яблоки.

— Использование ножа в игре требует определенных навыков. Их необходимо усвоить и закрепить как можно быстрее, так как это ваше единственное оружие. Брошенный нож через несколько секунд возвращается к вам обратно, как бумеранг. Чем больше ножей имеется в **INVENTORY**, тем чаще вы можете бросать их в приближающихся врагов. Если нож в запасе только один, на «перезарядку» потребуется довольно много времени, в течение которого вы будете абсолютно беззащитны.

— Бросить нож, находясь в висячем положении, невозможно.

— Для открытия дверей используйте найденные ключи. Ворота открываются при помощи драгоценных камней.

— Не пренебрегайте режимом «черепахи», если столкнулись с серьезными проблемами на каком-либо из уровней.

— Некоторые этажи «Onesimus» представляют из себя крайне запутанные лабиринты. Найти выход в них — все равно, что решить головоломку. Наберитесь терпения и исследуйте все потаенные уголки уровня. Особое внимание при этом уделите верхним коридорам, находящимся вне поля зрения (до определенного момента).

— Почаще сохраняйте текущее состояние игры. Тридцать уровней для динамичной и довольно сложной по технике прохождения игры — это не шутка. Не обрекайте себя на бессмысленное прохождение одних и тех же кусков заново.

— Игровой мир «Onesimus» достаточно разнообразен. Ваш путь будут преграждать и птицы, и животные, и люди. К счастью, последние по интеллекту не отличаются от предыдущих. Но количественно всех их вместе бывает довольно много. Будьте готовы к достаточно «драчливым» эпизодам.

И помните то, что хотели сказать авторы игры — только истинная вера дарует человеку подлинную свободу...

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Onesimus:  
Quest for Freedom

**Год:** 1992

**Фирма:** Ark Multimedia Publishing

**Размер архива:** 0,6 Mb

**Размер на диске:** 1,7 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

# OUTER RIDGE

О том, как простенький, давно избитый сюжет может быть вытащен на сияющую вершину компьютерного искусства, еще раз напомнили нам авторы выпущенной в 1995 г. игры «Outer Ridge». Фирмы «Graphic Wares» и «Wizard Software» создали маленький шедевр трехмерной графики, очаровав поклонников космических «стрелялок» доселе, пожалуй, невиданным объемом и детальной прорисовкой всех без исключения объектов. Сюжет игры прост, действия достаточно однообразны. Но безукоризненная графика, структурное построение игры и развитая система поощрений-бонусов делает «Outer Ridge» необычайно интересной. Есть и еще один немаловажный аспект — на легком уровне игра не требует лихорадочного напряжения, свойственного программам такого типа. Блестящая анимация плавна и размеренна. Однако далеко пройти и в таком режиме оказывается не очень просто.

Итак, сюжет стар настолько, насколько можно считать старым мир компьютерных игр.

Вы — пилот некоего космического истребителя, выполняющий ответственное задание командования. Все, что необходимо, — расчистить астероидные поля между Марсом и Сатурном. Корпорации **CRAP** нужно дополнительное тестирование поверхности, и они наняли именно вас, чтобы проложить путь сквозь астероидные потоки.

Вы должны выполнить определенный объем работ в каждом очередном секторе, чтобы отправиться на следующий. Это не значит, что все астероиды должны быть уничтожены. Вовсе нет. Более того, сделать такое вообще никому не под силу, так как этих самых астероидов уж очень много. В вашем приказе определено некоторое количество, и ориентироваться можно по проценту уничтоженных целей.

За вами следуют специальные команды **CAPPED ROCKET UTILIZING DETONATORS**, которые установят специальные детонаторы, чтобы разрушить оставшиеся цели. Но все это произойдет только после того, как вы проследуете в следующий сектор гиперкосмического пространства.

Ваш боевой корабль оснащен специальным оборудованием, позволяющим превращать сырые материалы разрушенных астероидов в различные боеприпасы к бортовому оружию и защитное снаряжение корабля. Ваша «бортовая фабрика» будет мгновенно создавать любое оружие, если вы добудете к нему исходные материалы. Это позволит выполнить задачу, и полет экспедиции между Марсом и Сатурном станет возможным.

Но есть и еще одно обстоятельство, которое будет вам мешать. В астероидном поле вы будете не одни. Коварный противник на



очень своеобразных кораблях приложит максимум усилий, чтобы вам помешать.

Вот такой незатейливейший сюжетик.

Но как же здорово и со вкусом сделана сама игра! Удивительно, но факт — оторваться, не доиграв до конца, очень трудно.

Итак, основное меню игры.

**NEW GAME** — начать выполнение задания с самого начала. При этом необходимо установить желаемый уровень сложности игры:

- **EASY** — легкий;
- **NORMAL** — обычный;
- **SHNOTTER** — тяжелый.

**OPTIONS** — предыгровые настройки:

— **CONTROLLER TYPE** — выбрать устройство ввода, с помощью которого будет осуществляться основное управление игрой — клавиатура, мышь или джойстик (если выбраны два последних варианта, использование клавиатуры все равно обязательно);

— **CONTROLLER SPEED** — установка чувствительности (скорости реагирования) средства управления на ваши команды. Диапазон этой настройки необычайно широк, но вполне удовлетворительны изначальные 100 единиц;

— **MUSIC VOLUME** — громкость звучания музыки;

— **EFFECTS VOLUME** — громкость спецэффектов;

— **ROTATION TYPE** — выбор типа управления:

**NORMAL** — корабль взлетает вверх при нажатии клавиши «вверх», а снижается кнопкой «вниз»;

**INVERSE** — противоположный вариант, где вверх — **DOWN**, вниз — **UP**;

— **THRUST TYPE** — выбор типа тяги двигателя:

**SLIDING** — скольжение;

**GRIPPING** — захватывание.

**HOW TO ORDER** — справка о том, где можно приобрести эту замечательную игру.

**DEMO** — демонстрационный режим, дающий возможность изучить манеру ведения боя и полета.

**HIGH SCORE** — таблица наилучших результатов, показанных когда-либо в игре.

**WARP TO LEVEL** — выбор очередного уровня игры. В «Outer Ridge» обычный режим записи отсутствует. После завершения очередного уровня (очистки сектора от необходимого количества



астероидов), ваш корабль отправляется в гиперпространство, чтобы добраться до следующего сектора. В этот момент программа автоматически записывает пройденный эпизод, и если вы погибнете, с помощью этой опции можно будет начать игру не с начала, а с неудавшегося уровня (точнее, даже не с него, а с последнего завершенного):

— **HIGHEST LEVEL ACHIEVED** — наивысший уровень, на котором велась игра, но неудачно;

— **WARP TO LEVEL** — выбор любого из завершенных эпизодов, начиная с первого и заканчивая последним удавшимся.

**QUIT** — выход в DOS.

Начав игру, вы оказываетесь в кокпите вашего истребителя. Обратите внимание на панель управления и наличие двух радаров.

Внизу находится строка статуса состояния корабля и выполнения поставленной задачи:

**SCORE** — ваш текущий счет. Очки начисляются всякий раз, когда вы подбиваете астероид, разрушаете его или получаете бонус. Очки теряются в том случае, если сферы с бонусами будут вами ошибочно расстреляны в горячке боя;

**MISSION** — процент выполнения миссии подскажет вам, сколько еще астероидов необходимо уничтожить, прежде чем задание будет считаться выполненным. Когда цифра индикатора достигнет отметки 100, дисплей замигает, а очередными бонусами, выпавшими из разбитых целей, будут пурпурные флажки с надписью **EXIT**. Вам останется только пройти сквозь любой из таких бонусов, чтобы завершить уровень. При этом действие на время прекратится, а ваш корабль будет в автоматическом режиме перенесен сквозь пространство в следующий сектор. Программа об этом вам напомним надписью: **LEVEL COMPLETE. ENTERING HYPERSPACE**. (При этом системы вооружения вашего корабля останутся в рабочем положении. Постарайтесь уберечь себя от соблазна бессмысленной стрельбы и траты боеприпасов.)

На первом уровне вам понадобится уничтожить только 10 астероидов. Но дальше — больше. Кстати, в начале каждого эпизода программа напомним, сколько кораблей (жизней) у вас осталось в запасе. Начальное количество — 3;

**SHIELDS** — состояние энергетического силового щита, предохраняющего ваш корабль от гибели. Если щит разрушен, атака неприятеля или столкновение с очередным астероидом окажутся для вас смертельными. Изначально состояние щита равно 100%. Два типа бонусов **POWERUP, DOUBLE POWER** могут на время увеличить этот показатель. Однако каждый контакт с инородным телом (астероидом или вражеским кораблем), каждое точное попадание неприятельской пушки или лазера снижают мощь щита медленно, но верно.

Дисплей в правом углу показывает, какое количество боеприпасов по видам вооружения **CANNON**, **ROCKET** и **SUPER-S** имеется у вас в наличии на данный момент (см. главу «Системы вооружения»).

С помощью этого дисплея можно правильно оценить количество оставшихся ракет, снарядов и т.д., чтобы своевременно принять надлежащие меры по пополнению запасов (соответствующими бонусами). Левее индикатора оружия расположен дисплей той системы вооружения, которая приготовлена к бою. При переключении клавиш **1...4** символы оружия меняются. (Если оно у вас вообще есть.)

В центре экрана расположен круглый прицел. С его помощью осуществляется наведение шнотов, пушек и супершнотов, а также приблизительное прицеливание самонаводящихся ракет. Помимо всего прочего, прицел служит отличным ориентиром для точного подбора сфер с бонусами, остающимися от разрушенных астероидов.

Слева и справа сверху вашего кокпита находится два радара. Левый показывает обстановку сверху, в обычном, плоскостном варианте. Правый — радар глубинной перспективы, как бы с видом из глаз. Важно научиться пользоваться данными обоих радаров так, чтобы они дополняли информацию, выдаваемую друг другом.

Расстояние от астероида до корабля определяется интенсивностью радарного свечения. Темно-коричневые отметки показывают, что астероид далеко, светло-коричневые — близко.

Помимо астероидов радары засекают все цели, появляющиеся в вашем радиусе действия. По ним можно определить и местонахождение неприятельских кораблей, и летающие сферы с бонусами разных цветов, и выпущенные вами и противником ракеты, снаряды и т.д.

## Системы вооружения

**SHIFT GUN** (шнотган) — это оружие зеленого цвета, наименее мощное из всего арсенала корабля. Однако его преимущество заключается в отсутствии необходимости заботиться о боеприпасах. Готово к бою всегда. Достаточно только нажать кнопку **1**. Шнотган — идеальное средство расстреливать одинокие астероиды, сохраняя боекомплект других, более мощных систем для испытаний посерьезнее.

**DUAL CANNONS** (сдвоенные пушки). Особенно хороши для расстрела в пыль маленьких и средних астероидов. Достаточно одного выстрела. Ваш корабль экипирован двумя такими пушками — по одной с каждого борта. **DUAL CANNONS** стреляют медленнее, чем **SHIFT GUN**, зато они значительно мощнее.

**ROCKETS** (ракеты). Эти ракеты контролируются бортовым компьютером и ищут ближайший астероид для разрушения. Подрыв



происходит не при прямом попадании, а автоматически в непосредственной близости от цели. После мощного взрыва разрушению подвергаются сразу несколько соседних астероидов. Выстрел в центр скопления нескольких целей уничтожит сразу все. Или, как минимум, повредит их. Это зависит от дистанции, на которой астероиды расположены друг от друга. Главная особенность ракет — их полная безопасность для сфер с бонусами. Жаль только, что ракет в арсенале не много — всего 5 в одной бонусной сфере.

**SUPER-SCHNOT** (супершнот) — это быстрое, сверхмощное, суперсовременное оружие, значительно превосходящее по всем параметрам обычный шнот. Помимо простого исполнения, супершнот бывает и в модифицированном, сдвоенном варианте (**DUAL SUPER-SCHNOT**). Отличается в два раза большей скоростью стрельбы и, следовательно, двойной убойной мощностью.

## Враги

Астероиды в «Outer Ridge» — не единственные ваши противники. Помимо них вам придется столкнуться с активными летательными аппаратами врага. Типов этих кораблей не много, но неприятностей они вам доставят предостаточно. А на более поздних уровнях игры их количество весьма велико.

**Шнотойды** — сферические закамуфлированные космические танки. Цвет зеленый. Смотрятся очень красиво, но не отвлекайтесь. Недостаточно защищенные, шнотойды обладают приличным вооружением и могут изрядно поистрепать энергетический щит вашего корабля своими бластерами. Лучшее средство борьбы с ними — пара точных выстрелов из **DUAL CANNON** (обстреливать из **SCHNOT GUN** не рекомендуется, так как этот процесс займет слишком много времени). Если вы попали в шнотойд один раз, он будет преследовать ваш корабль до самого конца (его или вашей гибели).

**Канноноиды** — шестиугольные блестящие шары, оснащенные очень мощными пушками. Выстрелы из них, обычно очень точные, могут здорово испортить вам настроение.

Средство борьбы с канноноидами — ваши бортовые сдвоенные пушки.

**MINE LAYERS** — установщик мин. Этой черной работой занимается специальный батальон ваших противников. Они устанавливают и шнотовые, и артиллерийские мины. Подрыв происходит через 5 сек после выброса. Встреча с таким «подарком» почти всегда кончается мгновенной смертью. Когда установщик мин окажется в непосредственной близости, вы будете предупреждены специальными сигналами.

Вся техника противника свободно проходит сквозь астероидные поля и не боится (в отличие от вас) никаких столкновений.

Поэтому, ведя с ними бой, обращайтесь внимание и на астероиды, которые в данном случае, в запарке перестрелки, могут принести вам не меньше вреда.

## Бонусы

В «Outer Ridge» имеются несколько различных бонусов, получаемых в процессе игры после разрушения целей.

**POWERUP** — повышение энергии корабля. На 10% усиливает энергетический щит, защищающий ваш корабль от гибели. Находится внутри синих сфер.

**DOUBLE POWER** — двойное повышение энергии. Щит усиливается на 20%. Находится внутри зеленых сфер.

**CANNON + AMMO** — дополнительные боеприпасы к имеющимся в арсенале пушкам. Расположены в красных сферах.

**ROCKETS + AMMO** — дополнительное количество ракет. Находится в желтых сферах.

**SUPER-SCHNOTS** — дополнительные боеприпасы к супершнотам. Находятся внутри желто-зеленых сфер.

**HYPERSPACE** — завершение данного уровня. Бонус с пурпурной надписью: **EXIT**.

**EXTRA SHIP** — дополнительный корабль. Бонус красного цвета.

**SUPERFAST WEAPONS** — приз, убыстряющий в два раза скорострельность всех систем вооружения вашего корабля.

Есть и еще один бонус, **WHAMO**. Однако о нем ничего неизвестно...

## Управление

**M** — включение мыши как основного средства контроля (вместе с клавиатурой).

**J** — включение джойстика как основного средства контроля (вместе с клавиатурой).

**1** — шнотган (подготовка к стрельбе).

**2** — сдвоенные пушки (подготовка к стрельбе).

**3** — ракеты (подготовка к стрельбе).

**4** — супершнот (подготовка к стрельбе).

**ENTER** — переключение между пушками.

**CTRL** — ускорение движения (удерживать клавишу нажатой).

**SPACE** — огонь.



**UP** — вращение вверх (в режиме **NORMAL**).

**DOWN** — вращение вниз (в режиме **NORMAL**).

**LEFT** — вращение влево.

**RIGHT** — вращение вправо.

**F1** — переключение языка (английский/немецкий).

**F2** — снять картинку в файл PCX.

**F3** — замедлить скорость управления средства ввода.

**F4** — увеличить скорость управления средства ввода.

**F6** — переключить графику кокпита.

**F7** — переключение варианта контроля полета между обычным и обратным режимами (**UP** — вниз, **DOWN** — вверх).

**F8** — переключение типов тяги двигателей между **SLIDING** и **GRIPPING** (по умолчанию **GRIPPING**).

**F9** — уменьшение громкости звучания спецэффектов.

**F10** — увеличение громкости звучания спецэффектов.

**F11** — уменьшение громкости звучания музыкального сопровождения.

**F12** — увеличение громкости звучания музыкального сопровождения.

**PAUSE** — пауза в игре.

**CTRL + Q** — мгновенный выход в DOS.

**ALT + SHIFT + P** — снятие картинки PCX (то же, что и **F2**).

## Коды, упрощающие боевую задачу

**ALT + SHIFT + D** — включение режима клавиш мошенничества.

**ALT + SHIFT + M** — изменение музыки.

**ALT + SHIFT + G** — режим бога.

**ALT + SHIFT + A** — наличие в арсенале всех видов оружия, пушек и боеприпасов к ним.

**ALT + SHIFT + S** — все астероиды полностью останавливаются.

**ALT + SHIFT + B** — появляются бонусы.

**ALT + SHIFT + E** — добавление к вашему оружию спаренного супершота.

**ALT + SHIFT + C** — максимально возможные бонусы.

**ALT + SHIFT + F** — сверхскорострельность вооружения.

**ALT + SHIFT + K** — непробиваемые щиты.

**ALT + SHIFT + W** — режим автопилота/включение демо.

**ALT + SHIFT + U** — режим редактора уровней.

## Управление мышью

- Левая кнопка — огонь.
- Правая кнопка — ускорение движения.
- Средняя кнопка — выбор оружия для подготовки к бою.

## Управление джойстиком

- Кнопка 1 — огонь.
- Кнопка 2 — ускорение.
- Кнопка 3 — выбор оружия (для GamePad).

## Игра

— Старайтесь постоянно быть в движении. Оставаясь на месте, вы будете только пассивной мишенью, большую часть времени не имея возможности видеть то, что непосредственно угрожает вам или находится на ближних подступах. Способность избегать столкновения напрямую зависит от быстроты передвижения.

— Из всех видов вооружения наиболее безотказный (имеющий неограниченное количество зарядов) — шнот (пушка №1). Поэтому старайтесь использовать его как можно чаще, чтобы сберечь остальные боеприпасы для наиболее критических ситуаций. Храните ракеты и супершноты для врагов.

— Не отдавайте предпочтения только одному типу оружия (из тех, которые имеют неограниченное количество боеприпасов). У вас может кончиться боекомплект в том случае, если вы не используете все виды попеременно, равномерно распределяя боезапас. Таким образом, встретившись с настоящим врагом, вы не останетесь с одними маленькими зелеными шнотиками.

— Расстреливайте астероиды до тех пор, пока они не взорвутся (до вспышки). После этого немедленно прекращайте огонь, чтобы ни в коем случае не повредить те бонусы, которые образуются после разрушения астероидов. Если вы будете продолжать стрелять, можете остаться без ценнейших предметов, очень помогающих в бою. Обнаружив сферы с бонусами, немедленно включайте скорость и подбирайте их.

— Уничтожайте астероиды всех размеров. Любые объекты могут содержать бонусы, поэтому не ограничивайте себя охотой за великанами, легко доступными для попадания.



Уничтожая небольшие цели, вы не только сохраните некоторое количество боеприпасов, но и получите шанс на подбор дополнительных необходимых свойств. Однако помните, столкновения с маленькими астероидами не так болезненны для энергетического щита вашего корабля, как с большими. Но взорвавшись, и малых размеров астероиды могут причинить кораблю весьма серьезные повреждения.

— Атакуя астероиды, используйте ракеты. Они уничтожат все вокруг. Сделайте примерно так: выстрелите в большой астероид. Когда он взорвется, запустите еще одну ракету в центр между тремя и более осколками средних размеров. Когда разлетятся и они, разрушите оставшихся «малышей» последней ракетой. В отличие от пушек, ракеты обладают «интеллектом» и не уничтожат бонусы, которые могут находиться внутри поверженных вами целей.

— Для продвижения сквозь астероидные поля используйте ваших врагов. Если вам удастся избегать их огня, следуйте за ними. Дайте им возможность самим расчищать проход и подбирайте их бонусы. Хотя разрушаемые врагами астероиды и не зачисляются на ваш счет, не давая, тем самым, вам продвинуться в завершении очередного уровня, однако бонусы, полученные таким образом, всегда будут к стати.

Но не забудьте, свой процент астероидов, чтобы выполнить уровень, вам уничтожить все равно придется.

И постарайтесь хоть раз пройти «Outer Ridge» без клавиш «мошенничества».

Если вам уж совсем невтерпеж, сначала нажмите вводную комбинацию **ALT + SHIFT + D**, а затем уже — все остальное. Кстати, повторные комбинации отключают соответствующие облегченные режимы.

Уровней в игре много, но все-таки не настолько, чтобы все время играть в режиме бога...

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Outer Ridge

**Год:** 1995

**Фирма:** Graphic Wares/Wizard Software

**Размер архива:** 1,6 Mb

**Размер на диске:** 1,7 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь



# OUTPOST

В далеком будущем над человечеством нависла угроза гибели. Расчеты ученых показали, что в ближайшее время планета Земля будет уничтожена при столкновении с гигантским метеоритом «Молот Вулкана». За этим последуют и другие катаклизмы в Солнечной системе. Единственная надежда на спасение — новый мощный космический корабль, способный доставить 200 человек-колонистов на пригодную для жизни планету за пределами Солнечной системы. На вас возложена миссия быть капитаном этого корабля и руководить всем проектом по спасению человечества. Обреченное население планеты предпринимает попытку уничтожить метеорит ракетой с ядерной боеголовкой, но взрыв лишь раскалывает его на две части, но не сбивает со смертоносной траектории. Теперь ваша миссия — действительно единственная надежда на сохранение человеческого рода.

После запуска игры вы попадаете в меню управления программой:

**NEW GAME** — начать новую игру;

**INTRODUCTION** — просмотреть заставку;

**LOAD GAME** — загрузить игру;

**PREFERENCES** — включить или выключить анимацию/музыку/звук (если у вас меньше 8 Mb памяти или медленный винчестер, выключите анимацию, чтобы избежать долгих пауз между ходами);

**EXIT** — выйти из игры.

Выберите пункт **NEW GAME**, после чего введите сначала ваше собственное имя, затем имя системы искусственного интеллекта, с которой вам предстоит общаться на всем протяжении игры.

После этого определите один из трех уровней сложности:

**EASY** — простой. Настоятельно рекомендуется для начинающих игроков;

**MEDIUM** — средний;

**HARD** — сложный.

Далее вам предстоит внимательно изучить карту звездного неба и выбрать четыре потенциально пригодные для заселения планеты, на которые вы хотите послать исследовательские зонды. После того, как вы выбрали все четыре удобных, с вашей точки зрения, места, нажмите кнопку **LAUNCH** (запуск).



## Настройка конфигурации космического корабля

Исходя из максимально возможного веса корабля и имеющихся в вашем распоряжении ресурсов, вам нужно выбрать оптимальный набор оборудования, которое вы поместите на космический корабль.

### Список модулей (и рекомендуемая конфигурация корабля)

- Колонисты — 4.
- Пища — 7.
- Жизнеобеспечение — 4.
- Посадочный модуль с колонистами — 3.
- Грузовой посадочный модуль — 2.
- Родительская фабрика — 2.
- Реактор **ТОКАМАК** — 2.
- Спутник с солнечной батареей — 1.
- Принимающая антенна — 1.
- Геологический зонд — 1.
- Метеорологический спутник — 1.
- Межпланетный зонд — 2.
- Спутник связи — 1.
- Орбитальный наблюдатель — 1.
- ULBI**-зонд — 1.

Далее, используя полученную от зондов информацию, вы должны выбрать финальную точку вашего космического перелета, то есть планету, максимально пригодную для заселения (исходя из таких параметров, как температура, атмосфера, окружающая среда и прочие жизненно важные параметры). Если эта задача вам не по силам, оставьте выбор за системой искусственного интеллекта (выберите пункт **AI**), и она подскажет вам наилучший вариант.

Теперь вы должны осуществить межзвездный запуск. Запустите сначала исследовательские зонды, а затем и сам корабль. После старта вы увидите полную статистику вашей системы планет. Далее выберите саму планету. Если в итоге она окажется абсолютно непригодной для заселения — вы проиграли, попробуйте более аккуратно изучить карту звездного неба в следующий раз.

Далее вам предлагается запустить зонды, спутники и непосредственно родительскую фабрику (**SEED FACTORY**) — то есть, основной модуль вашей будущей космической колонии, при помощи которого и будут установлены все необходимые строения. Именно после ее приземления и начнется освоение вашего нового «места жительства».

Слева, вверху, появится окно с изображением планеты. Вы можете изменить ее название, нажав правую кнопку мыши, когда курсор находится в пределах этого окна. Квадратиками на ней показаны возможные места для начала строительства колонии. Выберите один из таких квадратов и нажмите левую клавишу мыши — появятся еще три окна: окно выбора объектов, справа от него — окно с картой местности (снимок со спутника) и внизу — основная игровая карта, представляющая собой укрупненное изображение поверхности.

## Выбор места для основания колонии

Изучите карту местности (на ней вы видите снимок, полученный со спутника, находящегося на орбите) и выберите площадку для посадки. Ровная поверхность окрашена черным цветом, поэтому наиболее благоприятная зона посадки — черная, желательно с красными точками, которые показывают возможные места для шахт, вычисленные с орбиты. Если вы хотите определить тип ландшафта (поверхность: ровная/шероховатая/непроходимая/опасная), подведите курсор к интересующему вас участку (на «большой» карте) и нажмите правую клавишу мыши. Для того, чтобы было удобнее ориентироваться по цвету на удаленной карте местности, нажмите правую кнопку, когда курсор находится в пределах этой карты, и выберите пункт **TOOLS“ TOGGLE ELEVATION MAP**. Цвета палитры изменяются на более контрастные, и вы легко сможете найти удобные для строительства места.

## Установка родительской фабрики

Для того, чтобы установить родительскую фабрику, подведите курсор мыши к окну выбора объектов и нажмите левую клавишу. Переместите курсор (принявший форму ромба) на предполагаемую позицию и еще раз нажмите ту же кнопку. Аналогично выставляются и другие объекты. После того, как вы поместили фабрику, на карте местности появится красный крест. Теперь пропустите ход или два. (Для этого нажмите левую кнопку мыши, поместив курсор на маленькую пиктограмму планеты в правом нижнем углу экрана.) Вместо красного креста на карте появится родительский посадочный модуль. Теперь вы можете начать пропускать ходы, чтобы дождаться завершения строительства фабрики. Вскоре появятся строительные конструкции и временные трубы.



## Установка трубопроводов

Трубопроводы переносят энергию и воздух из модуля **СНАР** и энергетических установок в остальные строения вашей колонии. Кроме этого, подземные трубы — средство для безопасного передвижения колонистов и грузов в пределах поселения. Для функционирования большинства зданий требуется непосредственное их соединение с существующей сетью труб или строений. Так как для строительства требуется наличие трубопровода на клетке, прилегающей к предполагаемому зданию, вы, наверное, обнаружите, что в окне выбора объектов нет ничего, кроме роботов и труб. Пункт «Трубы» будет доступен вам, как только вы приземлите первый модуль с колонистами.

Сразу после установки труб на выровненный (роботами) участок земли, появится возможность строить сооружения, для создания которых у вас в наличии имеются требуемые ресурсы.

## Начальное строительство

В начале ваша основная задача — выжить. Вам нужны ресурсы из шахт для того, чтобы строить и поддерживать здания, нужно обеспечивать строения энергией и воздухом, строить сельскохозяйственные модули, чтобы колонисты не страдали от голода. Для защиты от чрезвычайных ситуаций вам нужны защищенные подземные помещения и команда реагирования на чрезвычайные происшествия. В дальнейшем, после того как вы обеспечили колонии гарантированное выживание, вы можете заняться исследованиями, расширением поселений, торговлей с другими колониями и улучшением условий жизни колонистов.

Примерно в первые пятьдесят ходов вы будете очень медленно строить. Дождитесь, пока строительство одного здания закончится, прежде чем начинать сооружать новое — при такой тактике вы сможете пользоваться преимуществами уже законченного здания в тот момент, пока строится другое. В это время вы можете сравнивать почву, рыть туннели в горизонтальном и вертикальном направлениях, используя роботокопателей. Наилучшая последовательность сооружения строений: сельскохозяйственный модуль — **СНАР**, энерго-установка, хранилище, жилой модуль.

Если мораль (точнее сказать — психологический настрой людей) на базе быстро падает, вы можете построить несколько жилых модулей, чтобы замедлить этот процесс. Вам необходимо поставить энергоустановку до того, как родительская фабрика перестанет поставлять энергию — это приблизительно 150-й ход. Строения **SPEW** поставляют вам необходимые ресурсы, перерабатывая отходы из канализации, выделяемые жилыми модулями, а также остатки снесенных зданий. Поэтому стоит ввести в строй это сооружение как можно раньше.

Работающее оборудование **SPEW** создает **MPG**-ресурсы, заменяющие любые другие материалы, которые могут отсутствовать у вас в данный момент. **MPG** складывается в **SPEW**-модуле и автоматически используется для обслуживания существующих строений. Вы можете узнать количество **MPG**, получив **SPEW**-отчет — просто укажите на здание и нажмите левую клавишу.

В дополнение к вышесказанному, постройте склад и центр управления роботами. Последний позволит вам использовать роботов, производимых на родительской фабрике.

Постоянно стройте шахты, чтобы обеспечить поступление новых ресурсов.

## Система искусственного интеллекта (AI)

На протяжении всей игры вам будет помогать компьютерная система искусственного интеллекта, при помощи которой вы сможете получать полезную информацию и принимать решения. Укажите курсором на пиктограмму **AI** в нижнем левом углу экрана и нажмите левую клавишу.

Вы увидите меню:

**FEATURE NAMING** — дать названия. Здесь вы можете присвоить имя планете, месту высадки и колонии;

**MASTER REPORT** — основные отчеты. Очень важная информационная функция, которая предлагает вам ознакомиться с исполнительным отчетом (исчерпывающие данные об энергоснабжении, обеспечении колонистов едой, шахтах, настроении людей, состоянии атмосферы, статистике ресурсов и т.п. данные), а также отчетами о работе лабораторий и заводов;

**EVACUATION ORDER** — приказ о немедленной эвакуации. Вы можете прибегнуть к этой возможности в случае опасности катастроф (таких, как метеоритный дождь и т.д.);

**NEWS BRIEFS** — краткие новости. Колонисты издадут свою собственную газету;

**PANIC** — паника... Не паникуйте!

**HELP** — помощь. Контекстная подсказка по игре;

**LAUNCH ORDER** — приказ о запуске исследовательской миссии на другую планету.

## Подземные уровни

Многие сооружения, такие как лаборатории, жилые помещения и некоторые другие объекты, необходимо строить под землей. Всего для подземного строительства доступно четыре уровня. Поставьте роботокопателя на поле, примыкающее к трубе — через пару ходов



он завершит работы, и на поверхности будет построен лифт. Чтобы опуститься на нижний уровень, наведите курсор мыши на это здание и нажмите левую клавишу. Надпись **SURFACE** (поверхность) сменится на **LEVEL 1** (уровень 1). Если поставить роботокопателя на нижнем уровне, вам предложат выбрать направление дальнейшего бурения, в том числе и на более глубокие подземные уровни.

## Построение шахт

Космический корабль с орбиты вычислит множество мест, потенциально пригодных для строительства шахт (красные точки на удаленной карте или мигающие маячки на «крупной» карте местности), а проба геологического проникновения может обнаружить еще больше. Но для того, чтобы вычислить наилучшие места, вам понадобятся роботы-исследователи. Они выполняют свои функции автоматически, и каждый из них способен найти новые, еще не открытые шахты. На легком уровне сложности вам будет достаточно десяти роботов-исследователей, чтобы обнаружить все оставшиеся шахты.

## Крушение родительской фабрики

Помните, что после 160-го хода вы потеряете все продукты и подразделения родительской фабрики: энергию, фабрику роботов, плавильщик и, если вы хотите поддерживать эти функции далее, должны построить заменяющие их строения. До того как родительская фабрика рухнет, убедитесь, что между всеми зданиями существуют трубопроводы. Трубы необходимы для передачи воздуха и энергии. Это жизненно важно как для создания новых строений, так и для поддержки уже существующих. Вам нужно постоянное физическое соединение зданий и труб, чтобы обеспечить доступ энергии и воздуха ко всем сооружениям. Поэтому следует проложить трубы, которые огибают родительскую фабрику, до того, как она рухнет.

## Использование роботов, приземлившихся вместе с родительской фабрикой

Ваша родительская фабрика приземляется вместе с тремя роботами на борту: роботодозером, роботошахтером, и роботокопателем. Пока фабрика действует, они могут получать задания на крупной карте местности, которая занимает большую часть экрана. Если они не заняты, то вы можете выбрать их на окне вызова объектов в верхней центральной части экрана.

Когда вы первый раз размещаете ваших роботов, разумно расположить роботокопателя на клетке, прилегающей к одному из

торцов труб, являющихся частью комплекса родительской фабрики, тогда он начнет копать туннель, чтобы создать ваш первый подземный уровень.

Когда роботокопатель находится рядом с поверхностной трубой, примыкающей к домашней колонии, единственное, что он может, это начать копать новый уровень. Роботокопатель создает воздушные шахты для подземных уровней, поэтому необходимо наличие трубопроводов для доставки воздуха и энергии. Если вы хотите продлить воздухопровод до более глубоких уровней, поместите роботокопателя прямо на уже существующую трубу.

Роботошахтера поставьте на мигающий маячок. Позже, если вы захотите расширить шахту, прорыв туннель на более глубокий уровень (только на тех планетах, где это возможно), поместите роботошахтера непосредственно на уже существующую подземную шахту. Заметьте, что это никак не отразится на ее производительности.

И наконец, роботодозера установите рядом с противоположным торцом трубы для подготовки участка к строительству.

Когда вы поместите всех роботов, окно выбора опустеет. Пропустите несколько ходов, чтобы роботы успели выполнить свои задания. По мере выполнения роботами данной им работы, они снова будут доступны в окне выбора объектов.

## Изготовление роботов

После завершения строительства родительской фабрики, вы сможете производить на ней роботов. Ознакомьтесь с каждым подразделением фабрики, нажав левую клавишу мыши на каждом из завершенных подразделений и прочитав отчет, описывающий его уникальные функции.

Выбрав отделение производства роботов, вы сможете начать выпуск дополнительных устройств. На отчете по производству роботов есть область текста, справа от которой находится небольшая стрелка. Нажав на нее, тем самым вы вызываете на экран меню производства роботов. Выбрав один из нескольких типов, а затем закрыв отчет, вы устанавливаете фабрику на производство одного из роботов в каждые пять ходов. После того, как вы построили одного или нескольких роботов определенного типа, можно снова вернуться в отчет и переориентировать производство на другой тип.

Новые роботы хранятся на складе. Обычно, одного склада хватает для хранения в течение долгого времени, так как роботы, выполняющие работу, не требуют места на складе. Тем не менее хотя бы один склад иметь вы должны. В противном случае фабрика просто не будет их создавать. Для того, чтобы задействовать



роботов-автоматов, вам нужно построить центр управления роботами (описано ниже).

Родительская фабрика может производить роботов вплоть до своего разрушения (примерно 151-й ход). На протяжении этой первой фазы игры производимых на ней роботов вполне будет хватать для всех ваших нужд. Однако в определенный момент эти рамки начнут вас стеснять, и вы решите делать больше роботов. В этом случае вам придется построить наземную фабрику: после 151-го хода она станет единственным средством для создания роботов. Действующие фабрики существуют около 200 лет, до того, как их топливная база истощится. Поэтому вы будете терять их к тому времени, если это не произойдет значительно раньше вследствие каких-нибудь катастроф.

## Управление новыми роботами

Как только производство новых роботов завершится, они должны поступить на склад, откуда и будут доступны для командных пунктов. Каждый командный пункт способен управлять десятью механизмами, так что если вы хотите управлять одиннадцатью, вам придется поставить второй КП.

Если фабрика произвела роботов, существует склад для их хранения, и по крайней мере один командный пункт для управления, они появятся в окне выбора объектов, после чего вы сможете установить роботов на карте местности. Если все имеющиеся роботы уже задействованы в работе, то роботы этого типа не будут доступны в окне выбора.

Радиус зоны управления роботами не ограничен, если вы имеете спутник связи на орбите (полагаем, что вы захватили хотя бы один с Земли). Если у вас нет спутника, вы можете построить коммуникационную башню для расширения зоны управления роботошахтерами и другими роботами. Каждый командный пункт и башня имеет радиус управления в 30 клеток.

## Почему здания становятся бесполезными?

Здания становятся бесполезными из-за недостатка ресурсов, энергии или людей. В случае с лабораториями, это может происходить из-за того, что для них не назначено конкретное направление исследований. Когда отчет здания показывает его статус как «бесполезное», узнайте, какие именно для него требуются ресурсы. Нажмите пункт **(NEEDS)** (требования) в нижней части отчета. Отчет **CHAP** модуля можно получить через пункт **EXECUTIVE SUMMARY REPORT**.

**CHAP** и энергетические установки имеют самый высший приоритет при распределении ресурсов, так что вы имеете некоторое время для реагирования на дефицит ресурсов. Снесите ненужные



строения, особенно если в вашем распоряжении имеется рабочий **SPEW**-модуль, который переработает материалы, полученные от сноса зданий. Убедитесь, что у вас достаточно работающих шахт, имеется работающий плавильщик и в хранилищах достаточно места для приема всех обработанных ресурсов, поступающих в вашу колонию.

Если здания становятся бесполезными в силу недостаточного числа обслуживающего персонала, снесите ненужные, чтобы освободить задействованных рабочих, или дождитесь, пока население вырастет и достигнет трудоспособного возраста.

## Почему люди умирают?

Люди по природе умирают либо от старости, либо погибают от несчастных случаев (жизнь так устроена). Это будет происходить независимо от того, что вы делаете. Смерти также случаются из-за голода или недостатка воздуха, но с этими проблемами вы можете и должны бороться.

Если после окончания хода получено сообщение о смерти колонистов, это совершенно не обязательно означает, что вы делаете что-то неправильно. Проверьте, достаточно ли пищи производится вашими сельскохозяйственными строениями (одно здание кормит десятерых), все ли здания получают достаточно воздуха. Если вы удовлетворили эти требования, то можете быть уверены, что колонисты умирают от старости и несчастных случаев. Примерно после 60-го хода смертность от старости и несчастных случаев будет постепенно уменьшаться, потому что первая часть колонии уже построена. Более слабые люди, которые пережили путешествие, постепенно умерли под воздействием враждебной окружающей среды, а смертность на производстве стала редкостью потому, что рабочие освоили лучшие и более безопасные технологии.

## Перемещение ресурсов из шахт к плавильням

Руда складывается в шахте до тех пор, пока не накапливается достаточное количество для полной загрузки грузовика, принадлежащего этому объекту. После постройки шахты, каждый рудник имеет грузовик, который автоматически доставляет руду на плавильню родительской фабрики или на плавильню повышенной емкости (если таковая имеется). Несмотря на то, что вы не видите этих грузовиков, можете быть уверены — они исправно выполняют свою работу.

Также вам необходимо иметь хранилища, чтобы складировать ресурсы после переплавки. Находясь на складах, они будут доступны для колонии.



## Грузовики

Грузовики производятся на наземной фабрике и ускоряют перемещение ресурсов между шахтами, плавильнями и хранилищами. Они не управляются командными пунктами. Новые грузовики автоматически создаются для обслуживания каждой шахты. Любые грузовики, построенные вами, будут оставаться на складах, пока один из действующих не сломается. Тогда его автоматически заменят на грузовой, находившийся на складе.

На легком уровне сложности можно большую часть игры обойтись вообще без дополнительных грузовиков. Несмотря на то, что в игре не видно ни дорог, ни монорельс, ресурсы исправно перемещаются от одного места к другому, обеспечивая бесперебойное функционирование построенного вами комплекса.

И последнее замечание. Игра очень сложна, и знание вами английского языка если и не безусловно необходимо, то уж, во всяком случае, крайне желательно. Без этого умения вам придется довольно туго...

### ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Outpost

**Год:** 1994

**Фирма:** Sierra On-Line

**Размер архива:** 6,1 Mb

**Размер на диске:** 37 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** мышь

# PRISONER OF ICE

Приключенческих игр с хорошей SVGA-графикой и захватывающим сюжетом за последнее время создано не мало. О многих из них мы уже успели рассказать, на очереди — самые горячие новинки. Особое место среди них занимает весьма необычный квест «Prisoner of Ice», выпущенный прекрасной фирмой «Infogrames».

«Заложники льдов» — это очень интересное сочетание фактов и вымысла. Действительно, в 1935 г. нацисты создали секретное подразделение ученых в Антарктике для исследования сверхъестественных сил и оккультных возможностей. Но в реальную историю добавлены некие элементы вымысла из новеллы «В пасти безумия», делающие сюжет еще более интересным и захватывающим.

Вы играете за лейтенанта Райана, юного американца, состоящего на службе у англичан. Игра представляет из себя огромное количество загадок по типу «используй один предмет на другой для достижения нужного результата», решение которых приведет вас к разгадке нацистских тайн и уничтожению мистических монстров. По своему строению «Prisoner of Ice» выглядит так же, как и многие другие игры этого типа, но в тоже время, она выгодно отличается загадочной атмосферой и очень красивыми трехмерными мультфильмами. В данной игре практически никогда не возникнет ситуаций, в которых вам пришлось бы бесконечно бродить по огромному количеству одних и тех же экранов, чтобы благополучно завершить свое приключение. Здесь имеется множество мест, разбитых на определенные участки, пройдя которые вам не нужно будет снова к ним возвращаться. Ваше дело — идти дальше и разгадывать все новые и новые загадки. Каждый раз, когда над вами появляется угроза смерти или вы проходите определенный сектор, программа автоматически записывает ваше текущее местоположение в специальный файл, который называется «Joker». Таким образом вы всегда в курсе, правильно ли вы проходите игру, так как автоматический **SAVE** возможен только при наличии у вас всех необходимых предметов и абсолютно правильной последовательности действий.

В игре также присутствуют специальные визуальные сегменты, называемые «А в это время...», которые показывают вам, прерывая непосредственное действие, что-нибудь интересное. Например на базе Эдвардс, Фолклендские о-ва, вскоре после начала игры находящийся в бреду исследователь превращается в газообразное состояние и исчезает в вентиляционном отверстии, заставляя вас задуматься над происходящим в надежде понять,



что за дьявольщина творится вокруг. Такие «повороты» дают, к тому же, новый стимул к дальнейшему освоению игры.

Традиционно программы этого плана обладают некими визуальными стандартами. Например «Sam & Max» имеет забавных мультипликационных персонажей, и все действие построено на изрядной доле «черного» юмора. «Guilty», в свою очередь, обладает хорошим сюжетом, хотя графика довольно скучна и явно проигрывает многим другим играм.

В «Prisoner of Ice» вы можете побывать и на Фолклендских о-вах, и в Буэнос-Айресе, и в Илсмуте, и в Тайхуанако, и на Южном полюсе — это основные этапы вашего путешествия. Всего в игре около 150 различных сцен. Очень прилична и трехмерная анимация действий главного героя. Кроме всего прочего, в «Prisoner...» действуют около 40 различных персонажей, придуманных Бруно Боннелли, создателем серии «Alone In The Dark», и сделанных с помощью технологий трехмерной мультипликации. Музыка, правда, особо не блещет разнообразием, но зато очень хорошо поддерживает атмосферу, нагнетает напряжение и помогает глубже погрузиться в происходящее действие. Голосовое озвучание хорошее и очень чистое.

Однако прежде всего «Prisoner of Ice» привлекает внимание интригующей сюжетной линией и очень хорошо подобранными по сложности и смыслу загадками. Голову в основном приходится ломать не из-за бессмысленного авторского каприза, а почти всегда — по делу. Например, вы должны отклеить свою фотографию от старого пропуска при помощи пара кипящего чайника, чтобы сделать новый документ, который позволит пройти в запретную зону... Здесь все логично и мотивированно. Таков общий приблизительный уровень загадок в игре. Единственное, чего, пожалуй, не хватает — это немного юмора Лукасартовских игр, таких, как уже упоминавшийся «Sam & Max» или, допустим, «Day of Tentacle».

Управление в игре очень простое. Вы наводите курсор на любой видимый объект и левой кнопкой мыши производите всевозможные действия с предметами, а правой — изучаете их. Также есть возможность комбинирования предметов, имеющихся у вас в наличии. В общем, опять же — все просто и по делу.

Итак, «Prisoner of Ice». Приключение начинается...

## I. Январь 1937 г. Где-то около Южного полюса

Английская подводная лодка «**VICTORIA**», выполняя строго секретную операцию «**POLARIS**» в районе Южного полюса, подобрала на борт два таинственных ящика и молодого норвежского ученого Бьорна Хамсуна, единственного человека, оставшегося в

живых на сверхсекретной базе, принадлежавшей немцам. Собственно, лодка оказалась во льдах не случайно. Английское командование располагало некой информацией о том, что здесь велись работы по созданию какого-то супермощного оружия. Впрочем, к моменту, с которого начинается действие, никто, даже сами немцы, не знал, что же в действительности там происходит, так как всякая связь с базой давно была прервана.

Вы, как официальное лицо, в курсе, что ни в коем случае нельзя воздействовать теплом на ящики, которые взяты на борт. Впрочем, все равно ход событий не изменить. Из-за воздействия высокой температуры, содержимое злополучных контейнеров оттаяло и началось такое...

Впрочем, давайте обо всем по порядку.

Да, кстати, на лодке вы являетесь не кем-нибудь, а первым помощником капитана.

Для начала поговорите с самим капитаном Ллойдом о Хамсуне, ящиках и операции «**POLARIS**». После этого подводную лодку внезапно атакует вражеский корабль, и в результате нападения возникнут неисправности в кормовом отсеке. Вы быстро идете за капитаном, чтобы исправить повреждения, и видите там раненого моряка Джонса, который сообщает о чем-то таинственном, что находится в ящиках. Моряк умирает у вас на руках.

В отсеке разгорается пожар, который грозит перекинуться и на другие помещения вашего подводного корабля. Капитан принимает решение исследовать источник возгорания, но внезапно его хватают страшные щупальца и уносят куда-то... Вы должны очень быстро снять со стены огнетушитель (**AN EXTINGUISHER**) и потушить бушующее пламя. Теперь идите обратно на капитанский мостик и, подробно поговорив с рулевым Дрисколлом о создавшейся ситуации, принимайте командование субмариной.

Подойдите к столу капитана, откройте ящик и посмотрите внутрь. Возьмите маленький портативный магнитофон (**TAPE RECORDER**), ключ (**KEY**) и книжку с кодами для передачи секретных сообщений по радиации (**CODE BOOK**). После этого идите в спальный отсек, в котором находится больной исследователь Бьорн Хамсун и наблюдающий за ним Вэйн. Возьмите топорик (**A HATCHET**) со стены, посмотрите под первую койку справа (**UNDER THE BUNK**) и заберите спасательный жилет (**LIFE JACKET**). Возьмите с собой шипы на ботинки (**CRAMPOON'S**), предназначенные для хождения по льду. Со столика справа заберите медальон святого Кристофера (**ST. CHRISTOPHER MEDAL**).

Поговорите с Вэйном о происшедших событиях и внезапном исчезновении капитана, после чего отправьте его на капитанский мостик. Все это время Бьорн Хамсун продолжает бредить, произнося странные фразы на непонятном языке. Вы должны

помахать перед ним медальоном святого Кристофера, и он скажет что-то, явно непохожее на предыдущие реплики. Вы должны записать эту фразу на магнитофон. Возвращайтесь на капитанский мостик. Внезапно из левого отсека появится жуткий монстр, который попытается напасть на вас. Немедленно проиграйте сообщение, записанное на магнитофон, и чудовище умрет.

Вдруг, ни с того, ни с сего раздается взрыв. Так как никаких вражеских кораблей на радаре не обнаружено, значит происшествие имело место внутри подводной лодки. Скорее всего это диверсия. В результате появляется серьезная течь в торпедном отсеке. Идите в левый отсек, часть которого покрыта крепкой ледяной коркой. Надевайте шипы на ботинки и осторожно подходите к ящику на стене (**CHEST**). Откройте его при помощи ключа и возьмите из него ракетницу (**FLARE PISTOL**). Возвращайтесь на капитанский мостик, поговорите с Дрисколлом и спросите его о возможности связи с внешним миром. Он даст вам рацию (**WALKIE-TALKIE**) и посоветует обратиться к механику Стенли. Вы спускаетесь в моторный отсек и видите крайне неприятную картину — Стенли лежит, придавленный чем-то тяжелым. Поговорите с ним и постарайтесь помочь. Для этого нужно воспользоваться лебедкой (**WINCH**).

Включите рубильник (**SWITCH**), находящийся справа, и сообщите Дрисколлу по рации о сложившейся ситуации. Он поможет вам освободить механика, управляя устройством сверху. После этого поговорите со Стенли о чрезвычайном положении, сложившемся на лодке, и о весьма возможной гибели капитана. Стенли даст вам нужную радиочастоту для того, чтобы можно было связаться с землей и послать сообщение (**107-4-61**). Не забудьте взять здесь гаечный ключ (**AN ADJUSTABLE SPANNER**), лежащий на полу, и опять идите на капитанский мостик.

Отвинтите при помощи гаечного ключа металлическое колесо (**DRAINING WHEEL**) от лежащей на полу разбитой двери отсека. Используя топорик, разбейте крышку электрического щита, висящего справа на стене. Вы увидите перед собой головоломку, смысл которой состоит в том, чтобы направить электрический ток по тем проводам, где нет поврежденных участков. Разгадав задачу, вы сможете включить механизм открытия люка и пройти в торпедный отсек. Успешно завершив манипуляции, идите туда. Вы увидите почти полностью затопленный отсек, серьезно пострадавший при диверсии.

Возьмите там сигнальную ракету (**DISTRESS FLARE**). Используйте металлическое колесо на дыру (**HOLE**) справа. После этого задействуйте его и откачайте воду. Идите на капитанский мостик и примените кодовую книжку на радиостанцию (**RADIO**). Пошлите в эфир сигнал бедствия **SOS**.

Поговорите с Дрисколлом о том, что нужно как-то показать спасателям, вызванным по радиии, местоположение лодки, и снова возвращайтесь в торпедный отсек.

Кстати, по ходу дела вы обнаружите, что Бьорн Хамсун таинственно исчез...

Вернувшись в торпедный отсек, откройте люк (**A TORPEDO LAUNCHING TUBE**) и крышку торпедного аппарата №26 (**A LAUNCHING TORPEDO TUBE**). По переносной радиии сообщите о своих действиях Дрисколлу, и он через несколько секунд отправит вас на поверхность, выстрелив вместо торпеды. Наверху вас в конечном итоге увидят по выстрелу сигнальной ракеты и спасут.

## II. Фолклендские о-ва. База Эдвардс. 13 января 1937 г.

Поговорите с капитаном Сирсом и доложите ему о происшедших событиях и некоторых странных вещах, произошедших на подводной лодке. После того как он уйдет, возьмите со стола свое личное дело (**CARD FILE**) и пачку сигарет (**A PACKET OF CIGARETTES**). Откройте ящик (**A DRAWER**) у правого стола и посмотрите внутрь. Вы увидите ключок бумаги с тремя цифрами (**523**). После этого вам дадут расписание дежурств (**DUTY ROSTER**), которое вы должны будете передать в коридоре дежурному офицеру. Внезапно раздастся сирена, и он уйдет. Посмотрите на стол (**ON THE DESK**) и возьмите коробку с фильмом (**A REEL OF FILM**). Это киноматериал об операции «**POLARIS**», принесенный секретным агентом.

Идите в комнату, где сидит офицер Мак-Лэглен, и поговорите с ним. Дайте ему пачку сигарет и коробку с фильмом. Посмотрите интересное кино. Затем обыщите полки с книгами и найдите одну книгу (**A BOOK**), голубого цвета. Посмотрите ее и запомните три цифры (**496**) на порванной странице. Идите в комнату радиста Шэу, поговорите с ним и получите информацию о том, что на базе действует предатель, которого необходимо вычислить.

Нагрейте свою личную карту над кипящим чайником (**A KETTLE**) и отклейте фотографию. Идите в офис капитана Сирса, уберите картину, скрывающую сейф, и откройте его, используя шестизначный код, цифры которого уже попадались вам на глаза за время странствия по базе (**496523**).

Посмотрите внутрь, возьмите печать (**RUBBER DUMP**) и ключ самоуничтожения подводной лодки (**LLOYD KEY**), принадлежащий покойному капитану Ллойд. Закройте сейф и поставьте картину на место. Посмотрите бумаги (**PAPERS**) на столе Сирса, вклейте на одну из них свое фото, поставьте печать и получите свой новый пропуск (**PASS**). После этого идите в холл, вызовите



лифт, нажав на кнопку (**A BUTTON**), и отправляйтесь в подвальное помещение. Покажите пропуск охраннику (**A GUARD**) и проходите внутрь. Поговорите со стражником. Войдите в кладовку (**BOX ROOM**) и возьмите консервную банку (**TIN**) с полки. Идите в приемную доктора Трэвора. Поговорите с медсестрой (**MISS TREND**), войдите к доктору и скажите, что у вас сильные боли в животе. Покажите ему пустую консервную банку и, как только он пойдет за лекарством, быстро возьмите со стола книжку (**ASSEMBLING MANUAL**).

После этого постучите в дверь, ведущую в оружейный склад, покажите книжку и входите внутрь. Снимите со стены огнетушитель. Возьмите со стола дымящуюся сигарету и киньте ее в мусорное ведро (**A BIN**), а сами спрячьтесь за шкаф в темный угол (**A DARK CORNER**). Когда все в панике убегут, потушите пожар с помощью огнетушителя и пройдите в комнату с личными делами (**FILE ROOM**). Откройте ящик (**A DRAWER**), посмотрите внутрь — документы кем-то похищены, но кое-что сохранилось, в частности, личное дело какого-то профессора Паркера. После этого идите вместе с капитаном Сирсом в его офис и поговорите с ним. Он направит вас обратно на борт подводной лодки для полного расследования происшедших событий, так как не поверит, что монстр погиб от какого-то заклинания.

Вернувшись на субмарину, возьмите кабель (**A CABLE**), привяжите его к штырю (**A BAR**) и осторожно пройдите направо. Откройте крышку (**FLOOR CHEST**) справа, посмотрите внутрь и возьмите металлический предмет (**A METAL OBJECT**) и кусочек металла (**A PIECE OF METAL**). Соедините их вместе — у вас получится ключ (**MARINE KEY**) от подводной лодки. Используйте его на мостике (**TO THE BRIDGE**) и пройдите внутрь. Идите в спальный отсек и посмотрите в шкаф (**A WARDROBE**). Возьмите там бумаги с заклинаниями (**NOTE-PAPERS**), принадлежавшие Бюрну. Идите на мостик. Вас попытается снова атаковать чудовище. Быстро нажмите кнопку (**A BUTTON**) рядом со штурвалом, вставьте ключ в замок (**A LOCK**) механизма саморазрушения подводной лодки и убегайте по лестнице вверх. Взрыв уничтожит монстра.

Возвращайтесь на базу. Там узнаете от доктора, что в крови Бюрна, взятой на анализ, нет человеческих клеток. Бегите в больничную палату, где буйствует одно из чудовищ. Начертите на полу магический символ (о нем вы узнали из книжки Бюрна, которую вам только что передал доктор). Это на время остановит монстра. Кстати, уничтожить чудовище можно только с помощью магического камня (**MNAR STONE**).

Идите в кабинет доктора, возьмите со стола тонкий нож (**A NEEDLE**) и возвращайтесь в офис капитана. Воткните его в маленькое пятно на карте (**A MAP**), висящей на стене. Откроется тайничок (**A HIDING PLACE**). Загляните в него, возьмите камень (**MNAR STONE**) и секретный рапорт (**SECRET REPORT**).



Возвращайтесь в больничную палату, используйте магический камень на чудовище (**A PRISONER**) и возьмите личное дело Куинси, заместителя капитана Сирса (**QUINCY'S CARD FILES**), лежащее под кроватью. Из документов вы узнаете, что капитан был предателем...

Ну, а ваши приключения продолжаются — теперь вам предстоит отправиться в солнечный Буэнос-Айрес, так как разведка нашла следы таинственного профессора Паркера. Он принимал активное участие в проекте «**POLARIS**» и был личным другом Бьорна Хамсуна.

Более того, в библиотеке есть книга (номер **OTR 2832**), которая подскажет, как можно уничтожить чудовищных монстров.

### III. Буэнос-Айрес, 16 января 1937 г.

Идите в библиотеку. Попутно вы познакомитесь с Даяной, дочерью Паркера, и узнаете об исчезновении ее отца. Поговорите с администратором (**HERNANDEZ**), зайдите в кабинет управляющего и очень внимательно выслушайте все, о чем вам расскажут. Возьмите листы из книги **OTR 2832 (A PAGE FROM BOOK)**, попутно узнавая много интересной и полезной информации. По ходу дела вас попытается убить немецкий агент Харланд, крайне озабоченный поисками некоего загадочного устройства (**SOLAR DISC**), позволяющего контролировать души людей. Имейте в виду — это один из самых ключевых моментов во всей игре. К тому же вы чуть было не лишитесь драгоценных листов из книги Паркера. Но спасение произойдет довольно загадочным образом. Из непонятного, напоминающего лазерное, оружия, нациста уничтожит странный человек, который исчезнет так же стремительно, как и появится. При этом можно заметить, что он очень похож на главного героя игры....

Впрочем, время дорого. Не ломайте себе голову этими пустяками (до поры до времени) и, вместе с Даяной, отправляйтесь лучше на поиски ее пропавшего отца.

Выходите обратно в холл и пройдите в библиотеку. Возьмите трость (**A STICK**), стоящую в углу библиотеки, и три книги (**PILE OF BOOK**) рядом. Найдите среди множества книг одну (**A BOOK**), она находится справа от целой кучи книг. Нажмите на нее, и откроется секретный проход (**A PASSAGE**). Залезайте внутрь. Используйте трость на лестнице на втором ярусе вместо ступени (**A LADDER**) и забирайтесь вверх. Посмотрите внутрь пустого пространства следующего яруса (**EMPTY SPACE**) на полки и поставьте три книги в порядке написания их авторами (Софокл, Шекспир, Гете) — появится тайная лестница. Поднимитесь по ней наверх и идите направо. Вы оказались под куполом. Нажмите на правую статую, откроется тщательно скрытый тайник (**A HIDING BOX**) в центральной скульптуре. Посмотрите внутрь



и возьмите ключ (**KEY**). Откройте им дверь, ведущую на террасу, и выходите на верх. Вы увидите три статуи, одна из которых покажется вам странной. Перелезая по ним, от Венеры к Юпитеру, вы можете уже подробно рассмотреть диск (**SOLAR DISC**) в руках дискобола...

Все это заканчивается тем, что вас арестовывают немцы и отправляют на Южный полюс, на базу Шлоссадлер.

## IV. База Шлоссадлер. 17 января 1937 г.

Вас поместили в одиночную камеру. Возьмите со стола ложку, чашку и миску (**SPOON, MESS TIN AND TUMBLER**). Используйте ложку на стену (**THE WALL**) между вами и Паркером, который, оказывается, сидит в соседней с вами камере. Прodelайте небольшое отверстие и выслушайте его. Подождите, пока всех заключенных уведут, не привлекая к себе внимание охраны. Затем к вам придет немецкий офицер, который оставит ручку (**PEN**) и лист бумаги (**SHEET OF PAPER**) для того, чтобы вы написали признание. (Запомните этого человека. Дитрих, а зовут его именно так, является начальником базы и, как вы вскоре убедитесь, именно он будет одним из самых главных ваших оппонентов в дальнейшей игре.) Ну да ладно, всему свое время. А пока что заткните листом бумаги раковину и включите воду. Возьмите табурет, стоящий у стены. Как только появится охранник, ударьте его табуретом по голове. Общитесь несчастного, найдите ключ (**KEY**) от камеры — это нужно делать очень быстро — и закройте с его помощью дверь.

Подвиньте стол (**A TABLE**) на середину камеры, поставьте на него табурет, заберитесь наверх и откройте вентиляционную решетку (**A VENTILATION GRILL**) с помощью ручки. В вентиляционной трубе ползите направо и вылезайте через вентиляционный проход. Оказавшись на небольшом острове, нажмите на сталагмиты (**A STALAGMITE**), торчащие справа, — откроется тайный проход в скале. В нем возьмите рубин (**RUBY**) и аметист (**AMETHYST**). Затем идите к каменной голове. Вставьте рубин в правый глаз, а аметист — в левый. При этом откроется вход в алтарь. Вы окажетесь среди замороженных чудовищ. Идите внутрь и загляните в вагонетку (**A MINE CART**). Возьмите из нее стальной прут (**MINER'S BAR**). Стукните им по камню (**A STONE**) и дайте вытечь лаве. Кстати, незадолго до этого вы уже обратили внимание, что на острове происходят совсем уж непонятные вещи — антарктические льды соседствуют с вулканической лавой. Все это — результаты каких-то таинственных нацистских экспериментов.

Итак, опустите прут в лаву (**LAVA**) и нагрейте. Затем используйте его на колеса вагонетки (**CART WHEEL**), вмержшие в лед. Быстро толкайте ее и пробегайте в открывшийся проход, не давая схватить себя внезапно появившемуся чудовищу. Заблокируйте прутом

большой пропеллер (**A PROPELLER**) на стене, проходите внутрь и наблюдайте за происходящим снаружи. Нацисты решили расправиться с заключенными с помощью монстра, вызванного магическими заклинаниями. Откройте решетку (**A GRILL**) и прочитайте листы книги **OTR 2832...** Вас перенесет через пространственно-временной портал, и вы окажетесь на том же месте, но в совершенно другое время. Эта метаморфоза произошла с вами потому, что в момент прочтения заклинаний в предыдущей сцене вы вторглись в нацистский эксперимент по перемещению во времени, в котором пленников использовали, как рабочий материал для опыта.

## V. База Шлоссадлер. 17 января 2037 г.

Так или иначе, надо продолжать действовать.

Из данных компьютерного терминала вы узнаете невеселую историю, поведанную аж сыном профессора Паркера. Время, которое он провел в заточении на базе, не прошло для него даром, — профессор изобрел-таки средство борьбы со «Скованными во льдах». Где-то даже должны быть чертежи этого замечательного оружия.

Пора и вам приниматься за дело, благо конец этой истории уже близок.

Поднимите три части специальной пушки, валяющиеся поблизости (**BUTT, BARREL, MIDDLE SECTION**) и два заряда (**NITROGEN CHARGE**). Возьмите батарейку (**A BATTERY**), лежащую рядом со сканером (**A SCANNER**). Включите сканер, вставьте батарейку в щель (**A SLIT**) и нажмите кнопку (**A BUTTON**). На появившийся экран с чертежом (**A SCREEN**) вставляйте поочередно все три найденные части оружия. Таким способом вы соберете мощнейшую пушку (**F.N.D. — FROST NEUTRO DEFENCE**). С ее помощью расстреляйте большой камень (**A LUMP OF STONE**), находящийся в правой части помещения. Откройте находящийся за ним шкаф (**A CUPBOARD**), посмотрите внутрь и возьмите камень Мнар (помните, именно им можно уничтожать чудовищ). Не забудьте забрать также и копию солнечного диска. Войдите в компьютерный терминал (**A COMPUTER TERMINAL**) и узнаете преинтересную историю. Соедините две половинки медальона, лежащего на полу. Используйте копию **SOLAR DISK** на себя и переместитесь назад в прошлое. Вы успели вовремя — очередное чудовище угрожает жизни пленников. Снова прочитайте заклинание со страниц книги **OTR 2832** и уничтожьте злобного монстра. Поговорите с Паркером, после чего спасенные пленники возвратятся на американскую базу, а вам еще нужно кое-что сделать...

Вы оказываетесь в библиотеке, где нацист пытался когда-то убить вас и забрать солнечный диск, помните? Выстрелите в Харланда

(именно так зовут убийцу), только сделайте все очень быстро. Таким образом вы, вернувшись из будущего, убьете вашего врага в прошлом, чтобы ход истории не изменился как-нибудь уж очень трагически. Но на этом ваши приключения еще не заканчиваются... Вы оказываетесь во дворце Наракамоса, война, прошедшего из глубокой древности и являющегося повелителем чудовищ. Именно он управляет «Скованными во льдах».

## VI. Иллсмут, Зал колдунов Наракамоса. 18 января 1937 г.

Потяните за висящее на стене кольцо (**A PULL-RING**). Посмотрите на плиту — увидите головоломку. Вам нужно поставить в один ряд стихии (**ICE, WATER, AIR, FIRE**), а в другой амулеты (**A PRISONER, DAGON, CTHULHU, NYARLOTOTHER**), причем сделать это нужно так, чтобы в парах оказалось, с одной стороны, — чудовище, с другой — название среды его обитания: **PRISONER — ICE, NYARLOTOTHER — FIRE, DAGON — WATER, CTHULHU — AIR**.

После решения головоломки посмотрите на появившуюся книгу (**A BOOK**) и положите ваш камень Мнар на место (**A HOLLOW**). У вас в руках окажется волшебный меч. Поговорите с появившимися изображениями Наракамуса (ничего особо интересного он вам не скажет) и, самое главное, Болескина. Возьмите магическую книгу мертвых «**NECRONOMICON**», выходите наружу и садитесь в лодку (**A ROWING BOAT**). В пути вы вновь встретитесь с предателем, капитаном Сирсом, которого начальник базы Шлоссадлер послал, чтобы убить вас. Начните разговаривать с ним.

Сначала обязательно спросите его о Говарде Паркере, потом — о Джоне Ти Паркере, а после — о Великих Предках (**GREAT OLD ONES**). Эту последовательность в разговоре нужно выдерживать обязательно. Затем быстро перерубите веревку (**A ROPE**), на которой висит люстра, и с Сирсом будет покончено. Плывите дальше. Вы окажетесь в пылающей пещере. Разбейте волшебным мечом крайнюю справа маску (**A MASK**). Ни в коем случае не трогайте две другие! Высыпавшийся песок потушит пламя. Потом идите направо и найдите под ногами камень (**A FLAGSTONE**). Нажмите на него, и в гигантской голове чудовища, стоящей рядом, откроется проход. Здесь-то и начинается финальная битва...

Вы оказываетесь на поляне, где Наракамус и начальник базы Шлоссадлер, капитан Дитрих, ждут появления чудовищ. Вам нужно, применяя волшебный меч на себя, отражать магические выстрелы ваших врагов. Если вам это не удастся — проиграете, и щупальца утащат вас под землю. После непродолжительного боя бросайте «**NECRONOMICON**» к камню, расположенному в центре (**THE CENTRE STONE**), рядом с которым стоит Дитрих.

Все, вы выиграли в решающей схватке. Разгневанное чудовище уносит ваших врагов, одного — далеко в прошлое, другого — глубоко под землю. Вам остается только решить, куда отправиться теперь — в прошлое, где немедленно узнают об этой истории, или в будущее, чтобы все сохранить в тайне. Окончание может быть двояким.

Абсолютно однозначно только то, что в ближайшее время выйдет новая часть этой захватывающей игры. Авторы намекают на продолжение, показав нам ролик о событиях, которые вот-вот должны развернуться где-то в глубокой древности, в древнем Египте...

История солнечного диска продолжается?

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Prisoner of Ice

**Год:** 1995

**Фирма:** Infogrames

**Размер на CD:** 298 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** мышь

# RAVENLOFT: STONE PROPHET

Как многие из вас, наверное, уже слышали, в прошлом году завершилось многолетнее сотрудничество фирм «Strategic Simulations, Inc.» и «TSR, Inc.», выражавшееся в создании многочисленных ролевых игр в системе «AD&D». Для нас это известие в свое время стало чуть ли не трагедией, но, как оказалось, зря. «SSI» как-то выкрутилась и создала свою систему и свой мир — Аден, — представленные уже в 2 играх, «Thunderscape» (вышла) и «Entomorph: Plaque of the Darkfall» (на последней стадии доработки). А «TSR»... Свято место, как известно, пусто не бывает, а их книги и ролевые игры были таким «святым местом» для двух поколений поклонников «фэнтези» и roleplayer'ов — сначала «настольных», теперь «компьютеризованных». Поэтому замена «SSI» нашлась очень скоро. Ею стала фирма «Interplay». В свое время с играми «Bard's Tale» и «Dungeon Master» они были среди застрельщиков компьютерного roleplaying'a, но затем заглохли на долгие годы, перейдя на эксплуатацию других жанров. И вот теперь состоялось триумфальное возвращение в виде компьютерных «подмастерьев» «TSR» (которые, если вы не знаете, держат права на системы «AD&D» и предшествовавшую ей «Dungeons & Dragons», — а последняя идет от одноименной настольной игры, от которой и произошел жанр ролевых игр).

Но это все — будущее. А пока мы имеем посмертную маску славного союза «TSR»/«SSI». Творческий коллектив «Dreamforge» (разработчики всех последних игр — «Dungeon Hack», «Strahd's Possession», «Menzoberranzan»), поработали на славу, и имея такой прощальный подарок, как новый «Ravenloft», мы провожаем этот союз в вечность со светлой печалью — во всяком случае, нам есть на что надеяться в будущем и от «SSI», и от альянса «TSR»/«Interplay».

Правда, надо отметить, что «Stone Prophet» не устанавливает новые стандарты для будущих ролевиков. Он более чем традиционен, отличия от «Strahd's Possession» и «Menzoberranzan» чисто количественные, т.е. технические, но никак не качественные. Улучшилась графика, разрешение, звук и пр., но интерфейс остался неизменным. Рядом с «Menzoberranzan», «Каменный Пророк» кажется вообще братом родным. Основная разница — в обилии оцифрованной речи, из-за которой программа выпущена в CD-варианте.

Теперь несколько слов о сюжете игры.

Он достаточно незатейлив (что уже стало традицией для последних релизов «TSR»). Не совсем понятно как, но после разборок с графом Страдом фон Заровичем ядовитый туман Баровии взял да и переправил ваших героев (которых можно перенести из «The



Strahd's Possession») в другое измерение. Оно называется Хар'Акир (к Японии и самураям не имеет никакого отношения), и по сравнению с ним Баровия со своими вампирами и призраками кажется раем земным. Из этого Хар'Акира героям и надо выбраться, попутно уничтожив главного злодея по имени Анхктепот, который является даже не вампиром, а... мумией. Правда, не «нормальной», а живой, вернее, не-живой. Только вот сам Анхктепот, бывший фараон, не хочет не то что погибать, но даже и показываться вам на глаза, так что его поиски становятся поистине непосильной задачей. Да еще и враг (при жизни) фараона, Иерофант (вроде бы, это титул и означает он нечто похожее на древнеегипетский вариант папы римского), жрец Ра, нагадил перед смертью — окружил Хар'Акир огненной Стеной Ра, через которую можно пройти, только превратившись в хорошо прожаренный бифштекс... В общем, сплошные проблемы!

Немного об игровом мире. Как вы уже догадались, Хар'Акир — это древний Египет в такой же степени, как Баровия была Трансильванией средних веков. Черные леса сменялись бесконечными пустынями, а вместо мрачных замков, кишаших нежитью, — руины древних храмов, полные ловушек и всяких неприятных тварей. Это распространяется и на атмосферу игры — если первая часть дышала угрюмостью холодных скал и вызывала благоговейный ужас перед таинственными и могущественными созданиями ночных лесов, то «Stone Prophet» источает скорее животный страх, происходящий не от благоговения, а от омерзения — вроде как вы наступили на гадюку. Кстати, это вам придется делать не раз, только вместо гадюк будут кобры, а также более могучие твари (и еще более отвратительные) — толстобрюхие наги, напоминающие бескрылых и безногих драконов, тошнотворно-зеленоватые крылатые Змеи Сета...

Однако с чисто географической точки зрения налицо заметный прогресс (это, наверное, единственное качественное отличие от «Strahd's Possession» и «Menzoberranzan»). Он заключается в цельности игрового мира, который не разделен искусственно на сеть локаций, как в предыдущих играх. Здесь нет никаких **WOODS WEST OF BAROVIA** или **ICEWIND DALE PLAINS 2**. Все игровое пространство — это одна обширная пустыня (чтобы пересечь ее с запада на восток, требуется несколько минут даже при включенном «пошаговом» режиме), и все мало-мальски значительные объекты расположены прямо в ней, без всяких баровийских «стен тумана» (огненная Стена Ра окружает саму пустыню по периметру).

На самом деле это сильно усложняет задачу исследования игрового пространства (правда, есть способ ее облегчить, но о нем вы узнаете позже), однако все это добавляет реализма.

Подведем итоги: игра «Ravenloft: Stone Prophet» не является шедевром или откровением и уступает по интересу (возможно, в силе «вторичности» воплощения) «Menzoberranzan» и своей

прямой предшественнице, «Strahd's Posession». Однако это очень добротная по техническому исполнению и крайне «навороченная» в отношении сюжета игра, и она, безусловно, должна быть отмечена, особенно в наше тяжелое для любителей RPG время, когда новые ролевики появляются крайне редко. Поэтому — читайте!

## НАЧАЛО ИГРЫ

После запуска игры вы увидите заставку в виде преомерзительнейшей мумии в изрядно растрепавшемся саване (видимо, это и есть Анхктепот) и следующее меню:

**SHOW INTRODUCTION** — показать вступление;

**CONTINUE GAME** — восстановить отложенное состояние или начать игру с «Быстрого старта» (с уже созданными авторами игры героями);

**CREATE CHARACTER** — создать двух персонажей и начать новую игру;

**IMPORT CHARACTERS** — перенести героев из «Ravenloft: Strahd's Posession»;

**SHOW CREDITS** — посмотреть список авторов игры;

**QUIT GAME** — выход в DOS.

С первой и двумя последними опциями, мы думаем, всем все понятно. Выбрав **CONTINUE GAME**, надо щелкнуть на один из 10 файлов записи (первый из них — «Быстрый старт»). Если вы переносите героев из первой части — войдя в **IMPORT CHARACTERS**, найдите свою копию «Strahd's Posession» на указанных здесь драйвах, выберите поддиректорию **SAVE NN**, где **NN** — номер **00...10** (нули — «автосохранение», остальные — 10 нормальных файлов записи), и щелкните на появившийся файл **SAVE.DAT**. Теперь — левая клавиша мыши для подтверждения, правая — для отказа и возврата в каталог. Что же касается создания героев, то тут, как всегда, есть о чем поговорить...

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В игре вы можете иметь под контролем до 4 бойцов, но 2 из них — **NPC (NON-PLAYER CHARACTER**, не принадлежащий играющему). **NPC** приходят, когда вы их приглашаете, и уходят по вашему желанию или по требованию сюжета. Таким образом, начинаете игру вы лишь с 2 героями.

Процесс создания выглядит, как раскладывание пасьянса. Гадалка дает вам на выбор несколько карт, вы берете нужную и переходите к следующему режиму создания. При этом уже сделанный выбор показан в виде колонки карт в нижней части экрана. Для выбора



карты нажимайте на нужную, для возврата на шаг назад щелкните на карту в правом нижнем углу.

Определяя портрет, (43 женских и 53 мужских) вы можете листать карты с лицами опцией **MORE**, также в правом нижнем углу. При установке параметров карта **REROLL** (слева) служит для случайного изменения всех качеств героя, а карта **EDIT** (справа) позволит установить их вручную, щелкая на появившиеся опции + и - и выбирая качества на центральной карте. Если же все стоит верно, щелкните на эту карту для перехода в последний режим:

**KEEP** — сохранить персонажа, перейти ко второму (если это уже второй, то начать игру);

**DELETE** — стереть персонаж, начать его создание заново.

Выбрав **KEEP**, введите имя героя.



## ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ

Вышеперечисленные данные по созданию героев отражают чисто техническую часть «процесса» — «как». Теперь же вы узнаете, «что» и «зачем».

Первый этап — выбор пола:

**MALE** — мужской;

**FEMALE** — женский.

Пол не влияет ни на что, так что ориентируйтесь по своему вкусу. Правда, среди **NPC** — сплошь мужики, поэтому, если, допустим, вы хотите сделать мужчину и женщину, то как бы девушке не стало тягостно в мужской компании... Среди **NPC** только одна дама, да и та — полусгнившая нежить.

Теперь необходимо выбрать одну из 6 рас:

**HUMAN** — человек;

**HALF-ELF** — полуэльф;

**HALFLING** — полурослик, хоббит;

**GNOME** — гном, или лесной гном;

**DWARF** — карлик, или подгорный гном;

**ELF** — эльф.

## Люди

Создатели системы «AD&D» обычно пишут здесь: «О них нельзя сказать что-либо определенное». Сказать-то можно, но хорошего будет не очень много. Что касается технической стороны дела,

то люди — воплощенная посредственность. У них нет положительных или отрицательных бонусов к каким-либо качествам, они могут владеть любой из 6 возможных профессий, но не могут иметь 2 или 3 сразу.

## Полуэльфы

Это не совсем (вернее, «совсем не») раса. В литературе полуэльфы — очень немногочисленные персонажи. Это результаты неудачного общения эльфов и людей. Единственные, пожалуй, кто приходит в голову — Танис из сериала «Dragon Lance», а также Драгонейс, второстепенный герой одной из книг сериала «Ravenloft». Толкиеновские «полуэльфы» не в счет, там такая «пурга» с принадлежностями к расам, что сам черт ногу сломит.

Полуэльфы также не имеют бонусов к качествам. Профессии — все одиночные, кроме рыцарей. Большой выбор совместных профессий — воин/жрец, воин/вор, воин/маг, жрец/охотник, жрец/маг, вор/маг, воин/маг/жрец, воин/маг/вор.

## Полурослики

Если все остальные расы имеют более чем тысячелетний возраст в традициях (эльфы, гномы и карлики происходят из древнескандинавских сказаний, с полуэльфами уже разобрались, ну а с людьми и так все ясно), то халфлинги появились в середине нашего столетия под пером уже упомянутого Толкиена. Их отличает очень малый рост (менее метра). Телесными пропорциями они напоминают людей, но еще более склонны к полноте. При их традиционной любви к вкусной еде и мягкой постели не совсем понятно, как они умудряются столь часто попадать в разные передрыги (если вы возьмете такого героя). Все они физически слабы (сила **1**), но, при своей толстопузости, ловки (ловкость **+1**). Могут быть жрецами, воинами, ворами и воинами/ворами.

## Гномы

Они мало что сохранили от своей изначальной сущности. Напомним, что в скандинавской мифологии гномы считались родными братьями эльфов, избравшими подземное существование. Другое их название — «темные эльфы» — указывает также на то, что зачастую в вечной борьбе Света и Мрака гномы часто вставали на сторону последнего.

«Фэнтези»-гномы (в случае, если есть и карлики-дварфы) — это низкорослые ловкие создания, имеющие хрупкое, как у эльфов, телосложение и тоже предпочитающие жизнь в лесах. Если вы знакомы с книгами сериала «Dragon Lance», вы легко можете провести параллели между гномами и кендерами. Если же вы



читали трилогию «Муншаез» (выпущенную у нас), то там наблюдается противоположная картина (возможно, по ошибке переводчиков) — «карликами» названы гномы, а «гномами» — карлики. Правда, мы не будем далее углубляться в недра английской филологии, выясняя различия между терминами **DWARF** и **GNOME**.

Гномы отличаются повышенным умом (**+1**), но недостаточной мудростью (**1**). Они могут быть воинами, жрецами и ворами, а также совмещать любые две из этих профессий.

## Карлики

Карлики-дварфы ведут свой род от цвергов скандинавских преданий. Цверги, судя по большинству описаний, были больше сверхъестественными созданиями, нежели обычными существами из плоти и крови. Нынешние карлики, безусловно, так же материальны, как и люди. Их отличает низкий рост (чуть более метра), но очень могучее телосложение. Они, как говорится, «поперек себя шире», но не из-за жира, а мускулами. Карлики являются непревзойденными строителями, ювелирами и кузнецами. Отличаются хорошим телосложением (**+1**), но низким обаянием (**1**). И еще — их всегда отличала сварливость.

Могут быть воинами, жрецами, ворами/жрецами, воинами/ворами.

## Эльфы

В различных традициях (чтобы разобраться с этим вопросом раз и навсегда) существует 2 вида эльфов. Один из них происходит от скандинавских альвов, другой — от кельтских фейери. Последние (их часто и более правильно называют «феями») отличаются крошечным ростом и наличием крылышек (как у бабочки или стрекозы) за спиной. Если вы (без сомнения) читали «Дюймовочку» Андерсена, то тамошние «эльфы» — как раз не эльфы, а феи-фейери. Эльфы же в «AD&D» происходят от эльфов саг и Толкиена. Они отличаются высоким ростом, хрупким сложением, заостренными ушами без мочек и миндалевидными глазами. Также у них, якобы, прекрасная внешность, но сколько нам не встречалось эльфийских портретов — все были один уродливей другого, исключая разве что Лорану в игре «Dark Queen of Krynn», несущей лейбл уже не раз упоминавшегося сериала «Dragon Lance». Эльфы хорошо владеют луками и мечами, у них высокая (**+1**) ловкость, но, как уже сказано выше, хрупкое телосложение (**1**), и их, к сожалению, нельзя воскресить заклинанием **RAISE DEAD**. Поэтому, если вы взяли героя-эльфа, а его убьют — проститесь с ним навсегда. Эльфы могут быть воинами, жрецами, магами, охотниками и ворами, а также совмещать профессии воинов, магов и воров в любых смесях. Да, и еще — у них никогда не бывает бород и усов. Вот.

## ПРОФЕССИИ

Если раса определяет в основном бонусы к тем или иным возможностям, то профессия несет сами эти возможности. Вам необходимо уметь сражаться — значит нужен воин или рыцарь, на худой конец охотник. Вам надо лечить героев — не обойтись без жреца. Вы хотите шпарить во все стороны молниями и огненными шарами — к вашим услугам колдуны. Лень искать ключ к запертой двери — могут прийти кстати отмычки вора... Но это все теория. Практика куда неприятней — у вас лишь 2 героя, и можно иметь лишь 2 профессии. Можно взять не-людей и дать им по несколько профессий, — но они будут слишком медленно совершенствоваться. Мы уже не говорим о том, что персонажи небоевых профессий будут для вас невыносимой обузой, пока не станут настоящими мастерами своих искусств.

Выбор перед вами следующий:

**FIGHTER** — воин (все расы);

**PALADIN** — рыцарь (люди);

**RANGER** — охотник (люди, эльфы, полуэльфы);

**CLERIC** — жрец (все расы);

**MAGE** — маг (люди, эльфы, полуэльфы);

**THEIF** — вор (все расы).

Заранее отметим, что каждая профессия имеет одно (или более) главное качество. О них и прочих характеристиках речь пойдет далее, но сейчас стоит отметить, что при высоких (более 15) значениях главных качеств своей профессии герой значительно быстрее прогрессирует в Уровне (также см. далее).

## Воин

Это основная ударная сила. Они прекрасно дерутся любым оружием, могут бронироваться как танки. К сожалению, единственные контакты с магией, им доступные — это использование магического оружия.

Оружие — любое.

Доспехи — любые.

Расы — все.

Главное качество — сила.

## Рыцарь

Это тоже воины, но с некоторыми жреческими талантами. Будучи такими же могучими бойцами, как воины, они, к тому же, способны исцелять, а на высоких уровнях даже получают заклинания жрецов.

Оружие — любое.

Доспехи — любые.

Расы — люди.

Главные качества — сила, обаяние.

## Охотник

Бойцы — одиночки, лесные следопыты, привычные к мечу и луку. Они способны драться двумя руками наиболее эффективно, но не признают тяжелых доспехов.

Оружие — любое.

Доспехи — легкие.

Расы — люди, эльфы, полуэльфы.

Главные качества — сила, ловкость, мудрость.

## Жрец

Служители богов, наученные наставлять еретиков на истинный путь с помощью булавы. Владеют множеством заклятий, среди которых отметим просто необходимые. **CREATE WATER** поможет выжить в безводной пустыне, **FLAME BLADE** — лучшее противодействие троллям, неуничтожимым обычным оружием. Если мудрость жреца более 12, он получает дополнительные заклинания сверх нормы. Жрецы способны лечить раны, а также всякие неприятные вещи вроде болезней и отравлений.

Оружие — тупое (булавы, посох и им подобное).

Доспехи — любые.

Расы — все.

Главное качество — мудрость.

## Маг

Слабые телом, но сильные духом, они владеют набором чудовищных заклинаний, способных растирать врагов в порошок. К сожалению, бойцы из магов никакие, у них ужасный класс

доспехов и очень мало здоровья. В общем, маг ниже 10 уровня — просто бесполезный груз в отряде.

Оружие — посох, кинжал, дротики.

Доспехи — мантия.

Расы — люди, эльфы, полуэльфы.

Главное качество — ум.

## Вор

Труженик ножа и топора, он ловок и способен избегать ловушек. Главная его ценность — это способность вскрывать замки отмычками. Правда, тоже лишь на высоких уровнях.

Оружие — легкое (кинжалы и пр.).

Доспехи — легкие.

Расы — все.

Главное качество — ловкость.

## ВЫБОР ХАРАКТЕРА

Характер не имеет особо важного значения, но является хорошим средством для «оживления» ваших героев в ваших же глазах. Он составляется из двух понятий — отношения к миру и обществу и собственно характер.

Отношения с миром могут быть следующими:

**LAWFUL** — законопослушный, нормальный обыватель;

**CHAOTIC** — одиночка, идущий своим темным путем против всех;

**NEUTRAL** — в зависимости от обстоятельств ведет себя по-разному.

Характеров лишь два:

**GOOD** — добрый;

**NEUTRAL** — нейтральный.

Можно лишь вздохнуть по поводу отсутствия **EVIL** — злого. Такой характер в последний раз всплыл в «Dungeon Hack».

При выборе вам предоставляется 6 общих типов характера, каждый из которых включает по одному пункту из обеих групп, например, **LAWFUL NEUTRAL** или **CHAOTIC GOOD**. Отметим, что рыцари могут быть только **LAWFUL GOOD**, охотники — **GOOD** с любым мировоззрением, а воры неспособны быть **LAWFUL GOOD** (а где вообще есть законопослушные воры?).



# УСТАНОВКА ПАРАМЕТРОВ

Все характеристики героев можно разбить на 2 группы — качества (их 6) и динамические параметры. Качества являются определяющими свойствами героев, влияющими на эффективность тех или иных совершаемых действий. Остальные характеристики меняются со временем и служат, в основном, непосредственным мерилom действий героев. Большинство из них зависят от качеств и изменяются со временем.

В предоставленном списке указаны не все характеристики:

- STR** — сила;
- DEX** — ловкость;
- CON** — телосложение;
- INT** — ум;
- WIS** — мудрость;
- CHA** — обаяние;
- AGE** — возраст (не является сколь-либо значащей характеристикой);
- A.C.** — класс доспехов;
- LEV** — уровень;
- H.P.** — здоровье.

## Сила

Определяет эффективность боя с использованием ручного оружия. Чем выше сила, тем больше наносимые повреждения и вероятность попадания. Имеет нормальное значение от 3 до 18, с помощью магии можно достигнуть 22. У воинов, рыцарей и охотников (кроме халфлингов) сила может иметь дополнительные значения, указанные в виде процентов через дробную черту после 18, например, 18/56.

Сила	Бонус к вероятности попадания в цель	Бонус к наносимым повреждениям
3	3	1
4—5	2	1
6—7	1	—
8—15	—	—
16	—	+1
17	+1	+1

18	+1	+2
18/01—50	+1	+3
18/51—75	+2	+3
18/76—90	+2	+4
18/91—99	+2	+5
18/00	+3	+6
19	+3	+7
20	+3	+8
21	+4	+9
22	+4	+10

## Ловкость

Эта важная характеристика влияет на способность спастись от вражеских ударов и на меткость при употреблении оружия дальнего боя (луки, пращи, дротики и т.д.).

Ловкость	Бонус к вероятности точного выстрела/броска	Бонус к классу доспехов
3	3	+4
4	2	+3
5	1	+2
6	0	+1
7—14	0	0
15	0	1
16	+1	2
17	+2	3
18	+2	4
19	+3	4

## Телосложение

Это немаловажное качество влияет на такой параметр, как здоровье героя. Чем выше телосложение, тем больше **НР** у героя изначально, и тем больше он получает при переходах с уровня на уровень.





Телосложение	Бонус к приросту здоровья с уровнем
3	2
4—6	1
7—15	0
15	+1
16	+2
17	+3
18	+4
19	+5

Последние 3 строчки (телосложение 17—19) — для представителей воинских профессий. Воры, маги и жрецы получают при таком телосложении лишь **+2** балла здоровья за уровень.

## Ум

Конечно, ум не повредит никому... но нужен он только колдунам. Бойцы и воры живут инстинктами, жрецы — у них весь ум в священном символе, которому они поклоняются. Ролевики обычно дают черно-белую картину мира, и это — лишнее тому подтверждение. «Сила есть — ума не надо», и наоборот. У магов силы нет, и ум им, ох, как необходим. Он влияет на число заклятий каждого уровня сложности, которое они могут выучить одновременно, и на их эффективность.

## Мудрость

Важнейшее качество для жрецов, но, однако, необходимо всем. Мудрость определяет сопротивляемость чужой магии, а также является для жрецов тем, чем ум — для магов. Кроме того, чересчур мудрые жрецы способны учить дополнительные заклинания.

Мудрость	Число дополнительных заклинаний по уровням					
	1	2	3	4	5	6
13	1	—	—	—	—	—
14	2	—	—	—	—	—
15	2	1	—	—	—	—
16	2	2	—	—	—	—
17	2	2	1	—	—	—
18	2	2	1	1	—	—
19	3	2	1	2	—	—

Здесь речь идет об уровнях заклинаний, а не об уровнях, упоминавшихся ранее (уровни мастерства в своей профессии).

## Обаяние

Это качество уже утратило свое значение. Когда-то, в старых играх «AD&D», оно было немаловажным — там не раз приходилось убеждать посторонних в своей правоте, искать союзников, соблазнять некоторых врагов выгодами предательства своих хозяев. Здесь вы предоставлены лишь самим себе, и обаяние, влияющее на общение с **NPC**, не слишком важно.

## Опыт (EXPERIENCE, XP)

Это — первая из рассматриваемых динамических характеристик. Опыт не влияет ни на что, за исключением одного важного момента: при определенных критических значениях его герои переходят на новые уровни мастерства. Вы получаете опыт за уничтожение врагов, иногда — за выполнение каких-либо побочных заданий. Если герой совмещает 2 или 3 профессии, получаемый им опыт распределяется по ним, из-за чего он гораздо медленнее прогрессирует, чем герои с одной профессией.

## Уровень (LEVEL, LVL)

Показатель мастерства героя в его профессии. Уровень увеличивается при определенных значениях опыта, у разных профессий такие критические точки имеют отличные значения. Быстрее всех растет в уровне вор, самый медленный — маг. При переходе на новый уровень герой получает несколько баллов здоровья (зависит от профессии и от телосложения), у него увеличивается вероятность точной атаки. Маги, жрецы и рыцари (начиная с 9 уровня) получают новые заклятья, а также увеличивают число заклятий, которые они способны выучить одновременно. Представители воинских профессий на высших уровнях могут атаковать чаще. Вор на хорошем уровне может вскрыть любой замок. В общем, уровень стоит того, чтобы его повышать.

## Класс доспехов (ARMOR CLASS, AC)

Мерило защищенности героя. Если вы внимательно изучали таблицу влияния ловкости, вы уже поняли, что **AC** улучшается с уменьшением (т.е. отрицательные значения лучше положительных). Класс доспехов определяется в первую очередь одетым снаряжением (доспехи, щиты, магические шлемы и браслеты).



# Показатель точности атак (TO HIT ARMOR CLASS0, THAC0)

Вам необходимо знать об этом параметре, хотя он и не включен в игру (вернее, включен, будучи важным элементом «AD&D», но не выводится на экран как характеристика). Дословно его название переводится как «Пробить доспех с **АС = 0**». Сама вероятность попадания определяется генерацией случайного числа, обычно в пределах 18 (3 шестигранных игральные кубика). Для того, чтобы поразить врага, надо, чтобы это число было не меньше разности **THAC0** героя и **АС** врага. К примеру, чтобы пробить **АС = 4** при **THAC0** героя равным 13, надо «выбросить» **13 — (4) = 17** и более.

**THAC0** определяется уровнем. Базовые значения у всех профессий равны 20, в дальнейшем с ростом уровня они уменьшаются (**THAC0** также улучшается с понижением) разными темпами. Также на **THAC0** влияет сила (взгляните на графу «Бонус и вероятности попадания» в таблице влияния силы, замените минусы на плюсы и наоборот — и вы увидите, как она определяет **THAC0**).

Профессия	Уровни									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Воин	20	19	—	—	—	—	—	—	—	—
Рыцарь	20	19	18	—	—	—	—	—	—	—
Охотник	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Жрец	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14
Маг	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17
Вор	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Воин	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
Рыцарь	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
Охотник	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
Жрец	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Маг	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Вор	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

# Здоровье (HIT POINTS, HP)

Уже не раз упоминавшийся параметр является жизнью героя. Она имеет определенное максимальное значение (зависящее от уровня и от телосложения), которое невозможно превысить.

Вражеские атаки и прочие неприятности уменьшают здоровье. Когда оно достигает нуля — герой мертв, и воскресить его можно лишь заклятием **RAISE DEAD** (заклятье жрецов, очень сложное — 5-й уровень заклинаний). Не скоро вашему жрецу удастся его изучить, но вы часто будете находить свитки с этими заклинаниями. При воскрешении телосложение героя уменьшается на единицу. Героев-эльфов воскресить нельзя.

Надеемся, эта информация позволит вам сделать трудный выбор, так как от него зависит многое. Все-таки главным является мощь оружия и здоровье, поэтому советуем взять, например, человека-рыцаря и полуэльфа-жреца/воина. Это лишит вас талантов вора и колдуна... но отличный вор встретится вам по дороге, а без боевой магии можно выжить.

После того, как оба персонажа созданы, начинается игра.

## ГЕОГРАФИЯ ХАР'АКИРА

Мир игры представляет собой огромную пустыню, с севера окруженную горами, а с остальных сторон света — огненной Стеной Ра. Вы начинаете игру в юго-западной части пустыни. Недалеко от вас — жилище слепой провидицы. К востоку расположен подземный храм Нефертити, вход в который — через колодец. На север от храма находится селение Мухар, полное трусливых и запуганных жителей.

На северо-западе стоят руины Храма Урожая. Далее на восток в горах есть 2 ущелья. Одно из них ведет к Усыпальнице Фараона, другое — к Погребальным Катакомбам, ныне — жилищу троллей пустыни. Наконец, в северо-западном углу пустыни в горах вырезан Сфинкс. Чтобы пройти внутрь, надо отгадать его загадку.

Вернемся на юг. К западу от храма Нефертити находится Храм Сета — большое крестообразное здание, часть которого проходит сквозь Стену Ра. Севернее находится тайный вход в похороненный песками Храм Ра. Также стоит навестить Королевский Погребальный Зал, лежащий далее к северу. Наконец, к востоку от этого Города Мертвых (как его еще называют) находится большое число развалин, тянувшихся с севера на юг по всей западной части пустыни.

Для облегчения странствий в свое время были созданы телепортационные устройства. Телепортер представляет собой 2 острых столба с выгравированным на них символом, и волшебный камень, обладающий той же особенностью. Если «использовать» камень, вы перенесетесь к столбам с соответствующим символом. Всего мы насчитали 10: в Мухаре, возле Усыпальницы, рядом с храмами Нефертити, Сета, Ра и Урожая, возле Сфинкса, у ворот в Город Мертвых, у Погребальных Катакомб и рядом с обелиском в сердце руин. К сожалению, все эти камни еще надо найти, а большинство находятся как раз там, куда они переносят (внутри

храмов и т.д.). Так что вам все же придется немало протопать пешком по пескам Хар'Акира.

## ИГРОВОЙ ЭКРАН



Если разделить экран монитора по горизонтали на 3 части, то верхние полосы (почти 2/3 экрана) будут заняты великолепным трехмерным изображением окружающей местности, синтезированной от первого лица (с видом «из глаз героев»). Качество плавного скроллинга, четкость фактуры изображения не поддаются описанию. Похоже, это первая игра, где предметы при сближении не разваливаются на группу разноцветных квадратов, а сохраняют четкость во всех деталях. Впрочем, это неважно, о достоинствах и недостатках игры мы уже поговорили во вступлении.

Нижняя часть экрана отдана под информацию о героях и для опций управления. Портреты персонажей расположены справа и слева от центра. Те герои, которые ближе к середине, стоят в первом ряду, крайние находятся у них за спиной и в помещениях могут драться лишь с помощью двуручного оружия (алебарды, посохи, двуручные мечи). В начале игры на месте этих героев — саркофаги, заняты лишь центральные окна — под созданную вами парочку.

Портрет героя содержит массу ценной информации. Его цвет показывает физическое состояние персонажа, который может быть ослеплен, парализован, отравлен, болен, убит. Широкая желтая полоса — индикатор здоровья, узкая синяя — его жажда (чем меньше полоса, тем скорее ему понадобится напиток, иначе его сила уменьшится).

Над каждым портретом находятся 2 иконки, изображающие руки героев (или то, что в них находится). С помощью этих пиктограмм производится использование предметов и атака врагов. Между ними располагается символ магии героев:

- золотой анкх — жреческая магия;
- серебряный анкх — магия рыцарей;
- книга — колдовство магов;
- печать — личные способности, сравнимые с магией (например, талант жрецов изгонять нежить — **TURN UNDEAD**).

## ОПЦИИ УПРАВЛЕНИЯ

Панель опций находится между героями, внизу посередине. Справа размещен ряд иероглифов. Если вы используете заклинание полета (**FLY**), на его месте возникнет регулятор высоты.

Слева имеется ряд икон (сверху вниз):

- настройка программы;
- автоматическое сохранение;
- карта;
- восстановление автосохранения.

В центре находятся иконы перемещения, под ними — компас. Если щелкнуть на него, вы переключаетесь на режим пошагового перемещения и обратно, при повторном нажатии.

Под опциями перемещения — небольшая иконка с глазом, переносящая вас в основное меню.

## Настройка программы

Вы видите следующее меню:

**DOUBLE CLICK SPEED** — скорость двойного нажатия мыши;

**FLOORS ON/OFF** — наличие/отсутствие прорисовки пола под ногами героев;

**CEILING ON/OFF** — наличие/отсутствие потолка в помещениях;

**SKY ON/OFF** — наличие/отсутствие неба на открытой местности;

**DISTANCING** — дальность видимого пространства;

**SOUND ON/OFF** — наличие/отсутствие и громкость речи, а также звуковых спецэффектов;

**MUSIC ON/OFF** — наличие/отсутствие и громкость музыки;

**PALETTE INTENSITY** — яркость палитры;

**STEP MOVEMENT ON/OFF** — включение/выключение пошагового перемещения (дублирует «компас»);

**SCREEN SIZE** — размер окна с «видом из глаз».

## Карта

Карта игры открывается по мере прохождения участков местности. Для расширения кругозора рекомендуем почаще обращаться к ней, а также смотреть во все стороны — все это отражается на «бумаге».

Карта листается стрелками по четырем ее сторонам. Левый щелчок сдвигает ее на 4 локации, правый — на размер экрана.

В правом углу находится ключ к условным знакам карты:

**WALL** — стена;

**INSET** — ниша;



**DOOR** — дверь;

**FLOOR** — пол;

**PIT** — яма (в нее можно провалиться);

**TELEPORTER** — обыкновенное телепортационное устройство (в отличие от волшебных камней);

**OBJECT** — предмет, который можно взять;

**ILLUSIONARY WALL** — фальшивая стена;

**THE PARTY** — ваш отряд. Зеленая линия от этого белого кружка показывает направление взгляда;

**SPECIAL AREA** — особая область, например, отравленное или безвоздушное пространство;

**CREATURE** — враг;

**NPC** — второстепенный персонаж;

**FURNITURE** — предмет обстановки.

Красные локации — Стена Ра.

Под ключом находятся 2 стрелки, позволяющие смотреть другие карты. Ниже — еще 4 иконки:

— буква **A** — включение/отключение демонстрации сделанных вами надписей;

— перо — сделать надпись (если включена предыдущая опция);

— ластик — стереть надпись (если включена буква **A**);

— принтер — распечатать карту.

Иконка с дискетой позволяет сохранить карту как файл (подкаталог **AUTOMAPS**), иконка с игровым экраном — возврат в игру.

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ

Вызвав его иконкой-глазом, вы увидите следующие опции:

**REST** — отдохнуть. При этом восстанавливается здоровье. Маги, жрецы и рыцари вновь заучивают назначенные заклятья. Действие долговременных заклинаний проходит;

**PRAY** — назначить заклятья жрецам и рыцарям. Они выучат их во время отдыха;

**MEMORIZE** — то же, но для магов;

**AUTOMAP** — карта. Дублирует икону на панели управления;

**LOAD** — восстановить одну из 10 сохраненных игр (не автосохранение);

**SAVE** — сохранить игру на одну из 10 позиций;

**QUIT** — выход в DOS;

**OPTIONS** — настройка программы. Дублирует икону на панели управления.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ИГРЕ

Чтобы двигаться по Хар'Акиру, существует аж 4 (!) способа.

Во-первых, вы можете использовать курсорные клавиши или цифровую клавиатуру справа:

- вверх **(8)** — вперед;
- вниз **(2)** — назад;
- влево **(1, 4)** — движение влево;
- вправо **(3, 6)** — движение вправо;
- **7** — поворот налево;
- **9** — поворот направо.

Во-вторых, нажав пробел, вы можете управлять героями движениями мыши.

В-третьих, вы можете использовать пиктограммы внизу в центре:

- верхний ряд (слева направо): вперед влево, быстро вперед, вперед вправо;
- средний ряд (слева направо): поворот налево, вперед, поворот направо;
- нижний ряд (слева направо): движения влево, назад и вправо.

Наконец, вы можете двигаться, наведя курсор на экран и удерживая левую клавишу. Курсор принимает форму стрелки, и вы двигаетесь в ее направлении. Чем дальше стрелка от центра экрана, тем быстрее движение.

## ОБЩЕНИЕ С ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДОЙ

Для разговоров с **NPC** наведите на него курсор (он примет форму **SPEECH BALLOON** со знаком вопроса) и нажмите левую клавишу. Выбирайте свои фразы ей же. Правая клавиша — закончить разговор. Чтобы взять предмет и исследовать большую вазу (может содержать что-либо полезное), наведите курсор (примет форму золотой руки) и — правый щелчок. Предмет «повиснет» на курсоре, и вы сможете перенести его в «вещмешок» героев (левый щелчок на портрет). При этом ваза либо разобьется, обнажив свое содержимое, либо превратится в чудище под названием **MIMIC**.

Чтобы открыть замок ключом или отмычкой, наведите «открывашку» на него и нажмите левую клавишу мыши.





Свитки заклинаний, магические жезлы, особые предметы (например, те же телепортационные камни) используются так: войдите в режим «вещмешка», положите предмет в руку героя, вернитесь в игру и щелкните на икону этой руки.

Напитки выпиваются в «вещмешке» также, как и вода из бурдюков. Возьмите сосуд и щелкните им на голову фигурки героя — вот и все.

## БОЙ

Сражение в игре можно вести двумя способами. Во-первых, вы можете просто нажать на иконки рук с оружием (или драться голыми руками), и герои будут наносить удары. Другой способ — навести курсор на врага (при этом курсор примет форму меча) и нажимать левую клавишу. Герои будут поочередно наносить удары. Этот способ несравненно удобнее, хотя иногда первый подходит лучше. Например, в битве с теньями (**SHADOW**) драться стоит лишь теми, кто вооружен магическим оружием, так как для простых клинков тени не уязвимы. При использовании такого оружия, как Посох Грома и Молнии (**STAFF OF THUNDER AND LIGHTNING**), 2 вышеописанных способа разнятся между собой. При щелчке на врага герой бьет посохом, при щелчке на посох — «использует» его, стреляя молнией. Молния — это, конечно, хорошо, но хватает такого посоха ненадолго.

## «ВЕЩМЕШОК»

В этом режиме вы видите портреты героев, их фигуры со снаряжением и оружием, и непосредственно «вещмешки».

Чтобы попасть в режим «вещмешков», щелкните левой клавишей на портрет героя.

Чтобы переименовать своего (не **NPC**) героя, щелкните на имя (над портретом) и введите новое с клавиатуры.

Чтобы переставить героев, щелкните на портрет персонажа, а затем на окно, содержащее того, с кем хотите поменяться (на любое его место).

Справа от портрета находятся иконы, дающие информацию о герое:

- щит — класс доспехов;
- циферблат — степень нагруженности;
- череп — отрицательное состояние (ослеплен и т.д.);
- книга — положительно заколдован;
- стрелка — заменить «вещмешки» статистикой (левый щелчок — для этого героя, правый — для всех сразу).

Клик на «циферблат», «череп» или «книгу» выдает более подробную информацию.

Статистика содержит следующие данные:

- профессия (профессии);
- уровень (уровни);
- характер;
- раса и пол;
- качества, текущее и настоящее значения;
- класс доспехов;
- здоровье текущее/максимальное;
- опыт по профессии;
- опыт, необходимый для перехода на новый уровень (уровни).

Все операции с предметами осуществляются левым щелчком, правый — возврат в игру. Герой может нести на теле 1 комплект доспехов (или одежду), 2 кольца, браслеты или перчатки, ожерелье, головной убор, колчан за спиной и 2 предмета в руках (например, оружие и щит). Также он имеет «вещмешок» на 12 предметов. Его вместимость можно расширить с помощью контейнеров — сундуков, рюкзаков, сумок, мешочков и специальных предметов, таких, как футляр для свитков или кольцо для ключей. Занимая в «мешке» одну позицию, внутри они имеют от 4 до 8. Чтобы открыть контейнер (а также колчан или мешочек с камнями для пращи), положите его в левую руку героя.

У магов в вещмешке 11 отсеков, двенадцатый занят книгой заклятий. Чтобы переписать заклинание со свитка в книгу, возьмите свиток и щелкните им на изображение книги в «вещмешке».

Среди **NPC** есть один тролль пустыни, Анхг Краг. Если вы возьмете его, имейте в виду — у него в вещмешке лишь 8 отделений, а носит он только тролльские доспехи и больше ничего — ни оружия, ни бижутерии.

## МАГИЯ

Магическая система заключается в следующем: все заклятья (и у магов, и у жрецов) разбиты на 6 уровней сложности. В зависимости от своего уровня мастерства волшебник может выучить одновременно лишь определенное количество заклинаний каждой группы. После употребления заклятье стирается из памяти и возобновляется лишь изучением его заново на отдыхе.

Свитки (желтые — жрецов, сиреневые — магов) содержат заклятья. Они исчезают после их использования, а использовать их могут

только жрецы и маги соответственно. Правда, тот вор-NPC, о котором мы уже вспоминали, мог читать магические свитки, но заклинания в половине случаев давали **BACKFIRE**, т.е. ранили неумелого как-бы-волшебника, а также всех остальных.

Важная разница между жреческими и магическими свитками заключается в том, что маги могут не использовать свои, а копировать их в книгу. При этом свиток исчезает, но в дальнейшем маг может учить это заклятье так, как описано выше.

Жезлы тоже содержат заклинания, но они многоразовые, и могут использоваться любым героем.

Оружие, доспехи и бижутерию, содержащую заклинания, надо просто носить. Их магия постоянна и не расходуется ни на что. Исключение составляет уже упоминавшийся Посох Грома и Молнии, который можно использовать как жезл, либо драться им, как обычным заколдованным посохом. Посох Вызова Насекомых (**STAFF OF SWARMING INSECTS**), несмотря на название «посох», по сути — жезл, содержащий заклятье **INSECT SWARM**, использовать его как оружие нельзя.

## ПРЕДМЕТЫ, ЗАСЛУЖИВАЮЩИЕ ВНИМАНИЯ

Зеленая мантия **+4 (GREEN ROBE)** — имеет **AC = 4** (в отличие от обычной одежды). Находится в Храме Сета, среди груды простых мантий.

Доспехи вемиков (**WEMIC ARMOR**) — фирменные доспехи расы вемиков, людей-львов. NPC этой расы может носить лишь такой доспех. Находится в Погребальных Катакомбах.

Доспехи троллей (**TROLL ARMOR**) — доспехи, которые пригодятся лишь Анхг Крагу. Находятся там же.

Легкий доспех Хар'Акира **+2 (HAR'AKIRI LIGHT ARMOR)** — имеет **AC = 6**, но благодаря магии, на самом деле дает **8**.

Алмазные латы (**ADAMANTITE PLATE MALE**) — дают, как обычные латы, **AC = 7**, но весят много легче.

Эльфийская кольчуга (**ELVEN CHAIN MAIL**) — дает **AC = 5**, но весит чуть тяжелее мантии. Это самый надежный доспех, который можно одеть на вора.

Кольчуги **+1, +3 (CHAIN MAIL)** — выглядят как обычные кольчуги с **AC = 5**, но в действительности дают **6** и **8** соответственно.

Щит Хар'Акира **+3 (HAR'AKIRI SHIELD)** — в отличие от обычных щитов, даст **AC = 4**. Этот щит имеет овальную, срезанную снизу форму. Внешне отличается от простых местных серых щитов своей позолотой.

Щит **+2 (SHIELD)** — выглядит как обычный кожаный щит, но дает **AC = 3**.

Легкий шлем Хар'Акира (**HAR'AKIRI LIGHT HELM**) — дает **АС = 1** (обычно шлемы не влияют на класс доспехов в «AD&D»).

Маска Хатора (**MASK OF HATHOR**) — шлем с **АС = 0**, но содержит заклятье **SPEAK WITH ANIMALS**, которое вам обязательно понадобится как минимум однажды.

Шлем Сияния (**HELM OF BRILLIANCE**) — шлем с **АС = 1** и заклятьем **LIGHT**. Незаменимая вещь! Особенно в подземельях.

Кольчужный капюшон +1 (**CHAIN HELM**) — выглядит как обычный подшлемник, но с **АС = 1**.

Чешуйчатый шлем +1 (**SCALE HELM**) — дает **АС = 1**.

Стеганный подшлемник +2 (**PADDED HELM**) — дает **АС = 2**.

Шлем Истинного Зрения (**HELM OF TRUE SEEING**) — **АС = 1** и заклятье **TRUE SEEING**, делающее прозрачными все фальшивые стены. Также отличная штука!

Кожанный шлем +1 (**LEATHER HELM**) — выглядит как обычный незащищающий кожаный колпак, но дает **АС = 1**.

Защитные кольца +1...+4 (**RING OF PROJECTION**) — улучшают **АС** на указанное число.

Ятаган скорости (**SCIMITAR OF SPEED**) — очень приличное магическое оружие.

Ранящий меч (**SWORD OF WOUNDING**) — еще лучше. Вы найдете его в храме Ра.

Посох Грома и Молнии (**STAFF OF THUNDER AND LIGHTNING**) — лучшее оружие для жреца. Существует в 2 экз.

Кинжал вистани (**VISTANI DAGGER**) — магический клинок цыган Баровии, который вместе с останками хозяйки лежит у вас перед носом на самом старте игры.

Кинжал метания (**DAGGER OF THROWING**) — метательный нож, возвращающийся в руки бросающего в течении мгновений. Находится в одном из склепов Города Мертвых — Королевского Погребального Зала.

Браслеты стрелков (**BRACERS OF ARCHERY**) — улучшают способности в стрельбе из лука.

Перчатки ловкости (**GAUNTLETS OF DEXTERITY**) — увеличивают ловкость.

Перчатки Каменного Гиганта (**STONE GIANT GAUNTLETS**) — увеличивают силу.

Сумка удержания (**BAG OF HOLDING**) — магический контейнер, вмещающий 255 кг веса и не весящий нисколько, даже будучи набитым под завязку. Совет — найдя эту сумку,

свалите все самое тяжелое в несколько сундуков, а сундуки положите в нее.

Вот, наверное, и все. Напоследок дадим вам несколько подсказок по сложным задачам.

Храм Сета — запертые двери без замков требуют 8 статуэток кобр (**IRON SET IDOL KEY**). Найдите дверь на второй этаж, там и на третьем соберите все такие ключи и вернитесь на первый. Перед каждой из дверей на постаменте будет живая змея. Когда отдадите кобре статуэтку — ее дверь откроется, и так со всеми восемью. Чтобы уничтожить мумию Сенмета в подвале, воспользуйтесь свитком **SPECIAL SCROLL OF RETIREMENT**, полностью желтого цвета. Когда убьете его, прежде чем он вновь восстанет, прочитайте свиток — и он сгинет навеки.

Храм Ра — чтобы попасть в него, найдите к северо-востоку от храма Сета две руки, торчащие из песка. Идите от них на юг до камня, затем на восток до следующего и опять на юг, пока не провалитесь через тонкий вход (лучше делать это, включив пошаговый режим). В самом храме и в его подземелье найдите 8 Слез Ра (**TEAR OF RA**) и используйте их перед восемью фресками в особом покое на западе храма. Это позволит открыть дверь, за которой — четвертинка печати Иерофанта (чтобы добраться до Анхктепота, надо собрать из четвертей его печать и печать Иерофанта, а затем с их помощью вскрыть проход между храмом Ра и Усыпальницей Фараона).

Храм Урожая — найдите кошку по имени «Шфаар из Народа, Воин могучий и гордый!» (как она, вернее, он, представится), поговорите с ней с помощью заклятья **SPEAK WITH ANIMALS** или одев Маску Хатора. Кот даст вам ключ от соседней двери. Войдите и убейте тень, теперь можете взять статуэтку кошки (**FELINE FIGURINE**). Идите в центральный зал храма, открывая двери тем же ключом. Поговорите со жрецом, если понадобится — отведите маленькую девочку в Мухар (в случае, если вы входили в ее деревню в ее дом и она от страха убежала). Если вы нашли в Храме Сета Волшебную Урну с водой (**MAGICAL WATER URN**, в одной из комнат, требующей статуэтки змеи) — отдайте ее жрецу, и храм возродится. Жрец даст ключ, ведущий в подземелье, а сами вы соберете в этом поле плоды растений, которые позволяют (если их использовать) не дышать долгое время. Идите в подземелье. Двери открываются статуэтками, найдите среди восьми привратников того, кто будет требовать кошку, отдайте свою статуэтку и за дверью найдете другие две... и т.д. Две последних двери закрывают путь в залы без воздуха, здесь вам понадобятся плоды из храма.

Погребальные Катакомбы — против троллей есть одно средство — огонь. Можно изрубить тролля мечом, но последний удар должен быть огненным, иначе тот скоро воскреснет. Лучший вариант — заклятье жрецов **FLAME BLADE**.

**R**

Сфинкс — чтобы проникнуть внутрь, посетите Усыпальницу Фараона и найдите свиток с Загадкой Сфинкса. Прочитав его, герои смогут ответить на его загадку, и он пропустит вас внутрь. Далее пользуйтесь указаниями ртов на стенах. Последний совет распространяется и на Город Мертвых.

Город Мертвых — чтобы проникнуть туда, найдите большую цепь (в подвале Храма Урожая) и лютню Текхена. Среди руин будет приведение, исчезающее при вашем приближении. Используйте лютню (положив в руку) — приведение останется и расскажет про Текхена (это его сын) и про статую гиганта. Идите на восток и найдете статую перед могильной плитой. Герои скажут: «Текхен», но ничего не произойдет. Используйте цепь (положив в руку), и статуя оттащит могильную плиту, открыв вход.

Месторасположение NPC:

— Сеннеф (**SENNEF**) — простая жительница Мухара, которую надо отвести туда из храма Нефертити;

— Глорианта (**GLORIANTHA**) — рыцарь-нежить, да еще и женщина. Цель ее существования — уничтожение упомянутого Сенмета. Она ждет вас в Погребальных Катакомбах;

— Пьотра (**PIOTRA**) — вор-цыган, живет на северо-западной окраине Мухара и жаждет вернуться в Баровию. Это и есть тот вор, которого мы уже упоминали;

— Анхг Краг (**ANHG-CRAG**) — тролль Пустыни, сидит в начале ущелья, ведущего к Погребальным Катакомбам;

— Храк Тур (**HRAK TUR**) — велик, человек-лев. Сидит раненный среди руин, далеко на северо-восток от Мухара.

На этом, пожалуй, остановимся. Надеемся, наши советы помогут вам. Но имейте в виду, «Stone Prophet» — игра отнюдь не из самых простых, скорее — даже очень наоборот...

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Ravenloft: Stone Prophet

**Год:** 1995

**Фирмы:** Dreamforge/SSI

**Размер архива:** 24 Mb

**Размер на диске:** 36 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь

# ROLLIN



Весной 1995 г. фирмы «Tic Soft» и «SAV Creation» выпустили интереснейшую аркадную игру-головоломку «Rollin». Это динамичная программа, для успешного прохождения которой требуются не только быстрые пальцы, но и способность пошевелить мозгами.

Предметом игры (в двух словах) является маневрирование мячом с места старта **IN** до конечной точки **OUT**. Все действия происходят в запутаннейшем лабиринте. Ракурс — вид сверху на имеющие место события. В пути мяч, управляемый вами, подвергается воздействию всех основных физических законов — гравитации, движения и сохранения энергии и т.д. Но самое главное — различные ловушки и опасности, которых придется избегать, прежде чем удастся добраться до конечной цели этого увлекательного путешествия.

Итак, небольшой экскурс в историю «Rollin». Все началось в 2037 г. Профессор Бруно Мути создал секретную лабораторию на далекой планете Роллер-4. В ней он проводит абсолютно незаконные эксперименты над представителями местной расы, жуаписами. В результате действий профессора миролюбивые и обаятельные жуаписы превращаются в шары, которые затем выпускаются на «свободу» в полные опасностей лабиринты.

Из замка профессора ни один из превращенных в шары аборигенов так никогда и не вырвался.

Однажды влюбленная парочка из Juarcity, Боб и Сью, были пойманы профессиональными охотниками профессора и заточены в замок. Естественно, они здорово огорчились происшедшим, но сделать ничего не могли. Однако их лучший друг Кевин, более храбрый, чем остальные жуаписы, не забыл о них и, пренебрегая смертельной опасностью, отправился на поиски. Он тайно пробрался в профессорский замок и, после длительных скитаний в лабиринтах, нашел потерявший всякую надежду, отчаявшийся хрустальный шарик, шептавший: «О, Сью, бедная Сью...». Все это было очень странно, и Кевин спросил, может ли он чем-нибудь помочь. Услышав звук его голоса, шарик посмотрел вверх и сказал: «Привет, Кевин, это я, Боб».

Кевин не хотел верить своим глазам — перед ним был его лучший друг, который и рассказал свою грустную историю. Схваченные вместе со Сью, они оба попали в профессорскую камеру изменения. Потом их рассадили по одиночкам, и последнее, что слышал Боб, были слова профессора: «Скоро можно провести новую серию тестов». Тогда же он видел Сью в последний раз.

И они отправились на поиски, обследовали все камеры, но никого не нашли. Поднявшись выше, на один из других этажей, они

встретили профессора, запуская очередной шар в один из своих лабиринтов, приговаривая: «Все в порядке, Сю, ты ведь любишь Боба. Вот и посмотрим, как он сможет отыскать тебя... Я уверен, что ему это не удастся, но если он все-таки добьется своего, я освобожу вас обоих. Ха-Ха!..»

В этот момент Боб, вернее, то, что от него осталось, собрало все свои силы и покатилося к злому профессору, крича: «Нет, Сю! Я пришел, чтобы помочь тебе!» Но Мути оказался проворнее, чем можно было предположить — прежде чем Боб успел хоть что-то сообразить, он был пойман и засунут в противоположный угол лабиринта.

Тут профессор заметил и храброго Кевина, прятавшегося в тени неподалеку, и «предложил» ему присоединиться к всеобщему веселью.

Кевин был тут же пойман, засунут в конвертер, и через несколько секунд по лабиринту вслед за Бобом покатился третий шарик...

Итак, для начала надо найти Сю и посмотреть, сдержит ли Бруно Мути свое слово.

Вот они и начали свой опасный путь сквозь подземелья...

Игра большая, многоуровневая. Имеется несколько режимов, в том числе разные варианты парного взаимодействия.

Впрочем, обо всем по порядку.

После запуска вы попадаете в основное меню.

**START GAME** — начало очередной игры или продолжение ранее записанной позиции:

- **ONE PLAYER GAME** — вариант игры для одного человека;
- **TWO PLAYER GAME** — вариант игры для двух соперников;
- **TWO PLAYER TEAM** — игра для двух партнеров в одной команде;
- **LOAD GAME** — загрузка игры с одного из ранее записанных четырех слотов;
- **ENTER PASSWORD** — ввести код, чтобы начать игру с определенного уровня.

**GAME CONTROL** — выбор различных вариантов управления. Для обоих игроков можно установить самые различные сочетания: два вида работы с клавиатуры, два джойстика или мышь. Наиболее приемлемым является сочетание **KEYBOARD 1** для первого игрока и **MOUSE** для второго.

- **SETTINGS** — запись выбранного варианта.
- **DEFINITION** — перераспределение клавиш для одного из выбранных режимов (**KEYBOARD 1** или **KEYBOARD 2**).



- **SET DEFAULTS** — установить изначальный вариант распределения кнопок.
- **CALIBRATION** — калибровка обоих джойстиков.

## Варианты управления по умолчанию

### KEYBOARD 1:

- **LEFT** — влево;
- **RIGHT** — вправо;
- **UP** — вверх;
- **DOWN** — вниз;
- **CTRL** — кнопка выбора;
- **ALT** — кнопка активации действия.

### KEYBOARD 2:

- **A** — влево;
- **D** — вправо;
- **W** — вверх;
- **S** — вниз;
- **G** — кнопка выбора;
- **F** — кнопка активации действия.

### JOYSTICK 1, 2:

- кнопка **1** — действие;
- кнопка **2** — выбор.

### MOUSE:

- **правая кнопка** — действие;
- **левая кнопка** — выбор.

**GAME OPTIONS** — режим включения и настройки громкости спецэффектов **SOUND** и фоновой музыки **MUSIC**, а также выбор языка общения с программой (английский, немецкий или французский) и чувствительности **SENSITIVITY** мыши (от низшей **LOW** до высокой **HIGH**).

**HIGH SCORE** — таблица десяти лучших результатов в игре с указанием количества набранных очков, пройденных уровней и затраченного на это времени.

**ORDERING INFO** — информация о покупке программы.

**DEMONSTRATION** — очень полезный демонстрационный режим, где можно почерпнуть многие основные приемы, с помощью которых шар перемещается в лабиринтах.



**STORY** — краткая история.

**INSTRUCTIONS** — некоторые подсказки по управлению игрой.

**LEAVE GAME** — выход в DOS.

Вся игра «Rollin» основана на правильном и своевременном использовании полезных устройств, покупаемых за деньги в многочисленных магазинах Бруно Мути.

Предлагаем вам перечень этих предметов и рекомендации по их применению:

— иконка с изображением карты (**MAP**). С ее помощью можно рассмотреть всю карту уровня, на котором происходит игра. Это позволит правильно ориентироваться в запутанных лабиринтах. Впрочем, в некоторых случаях может получиться и так, что карта вам не потребуется, и вы просто потратите деньги, купив ее. Но, вообще-то, стоит она везде очень дешево. Посмотреть лабиринт можно, выбрав карту как текущий символ и нажав кнопку действия. Одна карта показывает только часть уровня. Всю карту дают только шесть купленных фрагментов. При этом вы увидите, допустим, перечень текущего уровня или карту в ее обычном виде. А место, где вы находитесь, обозначено мерцающей точкой. С каждым просмотром один фрагмент карты исчезает;

— иконка с изображением металлической решетки (**GRATINGS**). Помогут вам преодолеть препятствия. Если вы катитесь над пропастью, а **GRATINGS** есть в вашем арсенале и выбран (обязательно) текущим символом, решетки будут выбрасываться автоматически до тех пор, пока не кончатся. При этом они так и останутся лежать над бедной, позволяя вам в дальнейшем беспрепятственно курсировать в обе стороны. Одна решетка занимает один квадрат;

— иконка, изображающая колбу с кислотой (**ACID POTS**). Разрушает стены и другие мешающие вам предметы. На квадратном участке площадью 3х3 разливается жидкость. После ее исчезновения остается пустая ровная поверхность, и вы можете пройти там, где до этого была неприступная стена. Весь фокус в том, что кислота должна быть активирована в строго определенных местах — углублениях на поверхности. В этом случае эксперимент удастся;

— иконка с изображением зарядного устройства (**ENERGY**). Поднимает энергию шара. Особенно полезно использовать этот предмет ближе к концу уровня, когда «силы» уже на исходе, или в других критических ситуациях. Один предмет увеличивает энергию на 5%;

— иконка с изображением электрического деактиватора (**DEACTIVATOR**). Выключает на непродолжительное время электрические и лазерные барьеры. Впрочем, этого вполне достаточно, чтобы целым и невредимым продолжить свой путь дальше. Продолжительность прерывания — 2 сек;

— иконка с изображением баллона (**HELIUM**). Если у вас есть этот предмет, вы можете, активировав его, заполнить шар гелием,



взлететь вверх и спокойно преодолеть очередное препятствие, стену, врагов и пр. Очень мощная вещь, но везде дорогая;

— иконка с изображением красных флажков и мешка с деньгами (**GOLDTRANSFER**). Вы можете передать 100 слитков золота второму игроку — вашему партнеру (действует только в режиме **TWO PLAYER TEAM**);

— иконка с изображением красной «будки» (**HOUSE**). Возможность деактивировать игрока (только в режиме **TWO PLAYER TEAM**);

— иконка с изображением часов (**EXTRA TIME**). Вы можете выкупить 30 сек времени, если чувствуете, что опаздываете;

— иконки с изображениями звезд (красные, желтые, зеленые и синие). Это ключи, позволяющие открывать замки соответствующих цветов. «Вскрытие» происходит автоматически независимо от того, выбран у вас ключ текущим предметом или нет. Кстати, ключи можно не только купить в магазине, многие находятся в тайниках на уровнях. Их нужно найти и, решив нехитрую головоломку, изъять;

— иконка с изображением мяча (**EXTRA LIFE**). Возможность купить себе за бешеные деньги дополнительную жизнь;

— иконка с изображением красной стрелки (**SOLVING**). Если вы чувствуете, что не сможете самостоятельно преодолеть какой-либо лабиринт, можно купить в магазине возможность в живую просмотреть весь путь, который необходимо проделать. Но стоит это очень недешево — одну вашу жизнь.

Поскольку на предыдущих страницах речь шла о покупаемых в магазинах вещах, давайте рассмотрим, как функционируют магазины в «Rollin».

Для того, чтобы попасть в них, достаточно просто накатить шарик на изображение домика с надписью **SHOP**.

Далее вы попадете в меню выбора и можете что-то либо купить, либо продать.

В верхней части экрана находится иконка с изображением выбранного товара. Для того, чтобы просмотреть весь список, подведите курсор к опции **NEXT ITEM** и пролистайте то, что вам могут предложить. При этом надо учитывать сразу несколько позиций — ваши финансовые возможности, наличие самого товара в магазине и его цену. Можно и сманеврировать, продав ненужные, но имеющиеся у вас в наличии вещи, и купив на вырученные деньги что-нибудь более полезное.

**BUY ITEM** — опция покупки выбранного товара (нажатие клавиши **SPACE** или кнопки выбора).

**SELL ITEM** — опция продажи ненужных вещей (нажатие клавиши **SPACE** или кнопки выбора).

**NEXT ITEM** — опция просмотра остального товара (нажатие **SPACE** или клавиши выбора).

**LEAVE SHOP** — покинуть магазин (нажатие **SPACE** или клавиши действия).

**SELLING PRICE** — цена продаваемого магазином предмета.

**ITEMS LEFT** — сколько экземпляров требуемой вам вещи осталось в магазине.

**BUYING PRICE** — цена, по которой покупается товар у вас.

Ниже вы имеете:

**ITEMS** — количество данных предметов;

**GOLD** — количество золота;

**LIVES** — количество оставшихся жизней;

**TIME** — время, пройденное с начала уровня.

Следите за ценами в магазинах. Они при продаже и покупке различаются в большинстве случаев. На многих уровнях золото может быть сохранено и даже получено путем мудрой политики купли-продажи.

Следите за количеством имеющихся у вас предметов и не покупайте лишние. Правильная покупка поможет сэкономить деньги, и, в то же время, обеспечит вас всем необходимым на уровне.

Игровой экран состоит из окна действия и большой информационной панели, расположенной внизу. Здесь можно найти самую разнообразную полезную информацию.

**HIScore** — лучший счет в игре.

**BEST TIME** — как ориентир, лучшее время.

Для каждого игрока ведется учет по нескольким показателям:

**SCORE** — счет набранных очков;

**TIME** — затрачиваемое на игру время;

**GOLD** — количество золота;

**LIVES** — количество имеющихся в запасе жизней.

Вертикальная шкала — уровень энергии шара.

Иконка с разноцветными звездами (красная, желтая, синяя и зеленая) и четыре цифры — количество ключей, необходимых для открывания соответствующего цвета замков.

Иконка с изображением текущего выбранного предмета. Рядом цифра — количество экз. этой вещи, имеющихся в наличии.

Иконки готовятся к использованию клавишей выбора. Та, которая находится на экране, может быть в любое мгновение активирована с помощью кнопки действия.



На большинстве уровней магазинов много, поэтому не торопитесь тратить деньги, так как ассортимент везде очень разный. Впрочем, ненужные вещи можно продать.

Описывать все опасности и неожиданности, которые подстерегают вас в пути абсолютно нереально, так как их очень много. Постарайтесь постепенно в этом разобраться сами. Главное — не торопитесь с решением на начальной стадии освоения игры. Лабиринты полны загадок и коварных участков. Вас будут поджидать пропасти, ведущие к мгновенной гибели, стены, которые могут лишить части энергии, разнообразные лазерные щиты и силовые поля, вредно сказывающиеся на здоровье. Масса врагов будут мешать вам. Соприкосновение с ними нежелательно.

Однако не только неприятель есть в катакомбах Бруно Мути. Там находится и много полезных вещей, таких как, допустим, транспортеры, которые смогут перенести вас через особо длинную пропасть. Или железная дорога, рельсы которой проложены в разных частях лабиринта. Необходимо встать на нее в месте начала, а все остальное программа сделает за вас, доставив в нужную точку.

И это только небольшая часть того, что ожидает вас в «Rollin».

В случае гибели вы начинаете данный уровень с самого начала. При этом все призы, а также ваши текущие показатели возвращаются в исходное положение (на момент начала уровня).

Если в процессе игры вы нажимаете **ESC**, эта манипуляция выведет вас в служебное меню. Помимо уже привычных опций включения/выключения звука и музыки, настройки громкости и загрузки игры, здесь появляется еще несколько новых режимов:

**CONTINUE GAME** — возвратиться в только что прерванную игру;

**RETRY LEVEL** — переиграть уровень, если вы считаете, что потратили слишком много времени на его прохождение или запутались в лабиринте окончательно. При этом вы начинаете сначала, имея прежнее (до начала уровня) количество очков и одну потерянную жизнь, плату за **RETRY LEVEL**;

**SAVE GAME** — запись текущего состояния игры. Этот режим, обычный для любой программы, в «Rollin» имеет свои особенности. Запись на один из четырех слотов можно произвести в любой момент, однако записывается не текущее состояние игры (настоящая позиция в лабиринте), а только начало того уровня, на котором проходит игра. При этом вам начисляются только те очки, которые вы имели к началу данного эпизода. Поэтому, перейдя на новый уровень, сразу же запишитесь и больше не отвлекайтесь на этот процесс, а ищите продолжение игры;

**ABORT GAME** — прекратить игру и возвратиться в основное меню.

После завершения очередного уровня вы принимаете поздравления и познакомитесь со статистикой пройденного эпизода:

**TIME BONUS** — дополнительные очки за сэкономленное время;

**LEVEL BONUS** — дополнительные очки за сыгранный уровень;

**GOLD** — количество золота;

**TOTAL** — общее количество премиальных.

На новый уровень переходит только общее количество очков и, естественно, оставшихся жизней.

Несколько слов о стенах в лабиринтах. Они бывают двух типов: с круглыми и острыми бортами. Стены с закругленными краями можно в определенных местах подорвать с помощью кислоты или перелететь, используя гелий. Однако старайтесь не упасть на них сверху — потеряете жизнь.

Играя в командном режиме и деактивировав одного из участников, можно вновь «включить» его в работу только в том случае, если активный шар находится поблизости. Игрок, отвечающий за его перемещение, всегда должен помнить о том, что в любую секунду нужно будет возвращаться к тому месту, где оставлен партнер. Поэтому крайне важно запоминать пройденный путь.

Если второй участник потерян, уровень не может быть пройден.

На некоторых уровнях появляется возможность купить за большие деньги лишнюю жизнь. Делайте это, не помешает.

И вообще, старайтесь собирать все золото, которое будет вам доступно. Это — основа игры, так как без хороших закупок в магазинах на многих уровнях делать просто нечего.

Если какой-то этаж вызывает у вас непреодолимые трудности, в ближайшем к старту магазине купите за одну жизнь его решение и посмотрите на экране, как нужно действовать.

Вот и все. А теперь — на помощь Сью!

Игра, несмотря на некоторую детскую направленность, будет необычайно интересна и взрослым. Некоторые головоломки «Rollin» достаточно сложны, а в лабиринтах запутаться совсем не сложно. Прибавьте к этому симпатичную графику, великолепный звук и... смело присоединяйтесь к поискам.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Rollin

**Год:** 1995

**Фирма:** Tic Soft и SAV Creation

**Размер архива:** 1,1 Mb

**Размер на диске:** 2,8 Mb

**Игроков:** 1—2

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# SERF CITY: LIFE IS FEUDAL



Желание управлять и распоряжаться судьбами других находится в крови любого человека, и это не грязная клевета на человеческий род, а самый обычный факт. А может, желание это вполне обоснованно, и в вас действительно заложен гениальный руководитель, способный устроить судьбу целого народа? Все же не торопитесь баллотироваться кандидатом в депутаты Государственной Думы — лучше сначала поставить эксперимент на чем-нибудь менее ответственном, и «Serf City...» может стать прекрасным испытанием на умение масштабно мыслить, осознавать суть хозяйственных проблем и не упускать из вида важных мелочей.

Феодалное хозяйство, в котором разворачиваются все игровые события и которым вам приходится руководить, живет по вполне понятным и логичным законам. Война здесь тоже присутствует, и все же «Serf City...» — программа в первую очередь управленческая, а уже потом — военная.

Игрок может по своему желанию выбрать графический режим VGA или SVGA. Последний смотрится более эффектно. К тому же на экране помещается несколько большая часть королевства, но разобрать в этом режиме кое-какие детали становится довольно затруднительно. Словом, опробуйте оба режима и выберите наиболее для себя подходящий.

Игровой интерфейс достаточно прост. Во всех своих действиях игрок обходится мышью, прикасаться к клавиатуре вам практически незачем. Помимо стандартных щелчков кнопками мыши, в игре часто применяется особый щелчок двумя кнопками сразу. Это достаточно полезно для перестраховки, поскольку неосторожный или случайный «клик» может уничтожить целое строение или дорогу.

После того, как вы выберете противников и начнете очередной игровой сценарий, в игровом окне будет виден лишь небольшой участок карты. Чтобы посмотреть другие места, перемещайте мышью с нажатой правой кнопкой — экран будет «прокручиваться». Мир игры замкнут с обоих краев — если вы будете долго передвигаться на север, то в итоге придете к своим южным границам. На карте он может несколько раз повторяться, или же наоборот, будет показана лишь малая его часть — все зависит от величины мира.

Под игровым окном расположен ряд из пяти значков — это игровое меню. Смысл двух первых пунктов изменяется в зависимости от положения маркера на экране и выбранной функции.

Третий пункт меню позволяет посмотреть на окно с картой мира и различными значками внизу. На карте равнины обозначены зеленым цветом, пустыни — желтым, озера — голубым, а горы — коричневым и белым в зависимости от высоты. Когда вы щелкаете кнопкой мыши на любом месте карты, на игровом экране появляется выбранная вами территория, а сама карта исчезает.

Как уже говорилось, игровой мир замкнут и на карте он отображается несколько раз. Кнопка рядом с увеличительным стеклом в правой нижней части карты позволяет выделить реальный размер мира штриховкой. Если перемещать мышь с нажатой правой кнопкой на карте, то игровое окно также будет прокручиваться — однако этот способ работает только для больших миров, которые не помещаются целиком на карте.

Увеличительное стекло позволяет менять масштаб изображения, а остальные кнопки выводят на экран различную информацию: убирают или показывают дороги, строения и т.д.

Четвертый пункт меню открывает доступ к разнообразной игровой статистике. Здесь приводятся схемы «круговорота еды» и различных товаров: кто, что и при каких условиях потребляет или производит. Также здесь можно получить справку о том, какие в вашем королевстве имеются запасы продуктов и инструментов, сколько и каких у вас есть зданий, сколько проживает людей в зависимости от профессий, которыми они владеют... Словом, статистика знает все.

Наконец, последний пункт меню позволяет повлиять на приоритеты разных задач. Например, вы можете указать, производству каких инструментов мастер должен уделять большее значение, а каких — меньшее. Таким образом вам по силам своевременно ликвидировать любые пробелы в экономике королевства. В этом же пункте вы сможете сохранить состояние своей игры и выйти в стартовое меню.

Объяснить главную вашу задачу оказывается гораздо проще, чем выполнить ее. Вы должны смести с лица земли всех своих соперников и стать единственным правителем мира. Но до того, как ваши войска окажутся на подступах к вражескому замку, предстоит еще наладить хозяйство и создать основу, на которой будет построена ваша боевая мощь.

Первое, что вы должны сделать в игре — это построить замок. Выбор подходящего места под ваше имение исключительно важен для всего, что случится с вами впоследствии. Чтобы вас не мучила постоянная нехватка ресурсов, стоит выбрать для замка относительно равнинное место, желательно — с деревьями и гранитными валунами поблизости, а также позаботиться о полезных ископаемых (золоте, железе, угле и граните).

Все это богатство встречается только в горах и не видно невооруженным глазом. Вам придется прибегнуть к помощи геологов



(второй знак слева в нижнем меню). Щелчок левой кнопки мыши в игровом окне приводит к тому, что желтый маркер с шестью точками вокруг меняет свое положение. Геолог выдает оценку по всем четырем видам ископаемых для того места, где в настоящий момент находится курсор. Необязательно отыскивать участок, где все четыре вида полезных ископаемых будут присутствовать в максимально возможных количествах. Но если местность не содержит угля, золота или железа, а также когда их количества очень незначительны, лучше поискать под родовой замок какое-нибудь другое, более богатое с точки зрения геологии место.

Замок — крупное сооружение, и он должен стоять на относительно плоской равнине. Щелкните в любом месте экрана — маркер переместится туда. Если в центре маркера появится изображение замка, это место подходит для строительства, и в меню слева появится знак постройки замка. Бывает и так, что несколько попыток не приносят успеха — тогда воспользуйтесь подсказкой и примените специальный щелчок (обоими кнопками) на самом левом значке меню. Все места, в которых можно построить ваше имение, будут при этом показаны на карте. Когда вы установите маркер на подходящем месте и щелкнете кнопкой мыши на левом значке меню, появится замок — первое и последнее бесплатное сооружение за всю игру. Все остальные вам придется строить самостоятельно.

Перед замком развевается флаг вашего цвета, а на некотором расстоянии от него проходит круг из черных (или красных — на воде) точек. Эти отметки ограничивают территорию ваших владений, и строить свои сооружения вы можете только внутри этого круга.

Вместе с замком вы получаете некоторый запас инструментов, продуктов и товаров. Пока территория королевства не освоена, а производство продукции еще не налажено должным образом, первые поселенцы будут пользоваться имеющимися запасами. Однако рано или поздно все, что вам давалось изначально, подойдет к концу. Весьма желательно, чтобы экономика вашего королевства к этому моменту была уже достаточно развитой и стабильной.

## Строительство сооружений

Итак, замок готов — но это только первый шаг. Теперь ваши подданные могут начинать строить и другие сооружения. Если вы поставите маркер в любое место в пределах ваших владений, его центральный символ покажет, что именно вы сможете построить на этом месте:

**две стрелки** — строить нельзя;

**флаг** — можно строить только флаг;

**хижина** — любой из нескольких видов хижин;

**замок** — можно построить хижину или крупное сооружение;

**шахта** — вы можете построить шахту (только в горах, но не на снегу).

Все здания и сооружения строятся на земле, на которой не должно быть ни деревьев, ни валунов. Большие сооружения можно возводить только на плоской поверхности — крутые склоны гор для этого не подходят. Если вы ищете место для сооружения и не хотите щелкать мышью по всей карте, можете воспользоваться подсказкой — делается это точно так же, как и при строительстве замка (щелчок двумя кнопками на левом знаке меню).

Чтобы построить требуемое сооружение, щелкните левой кнопкой мыши на левый знак меню; изображение там зависит от того, что именно вы хотите сделать. При строительстве хижин или больших сооружений вы можете выбрать одно строение из многих. В этом случае на экране появляется окно с изображениями, чтобы щелчком мыши можно было выбрать нужное. Так, больших сооружений бывает почти 20 видов! Обратите внимание на стрелки — они позволяют вам переходить от одной порции из нескольких зданий к другой.

Если вы передумали строить, щелкните кнопкой мыши на звезде, закрывающей знак меню, и все вернется к прежней ситуации.

Различные виды зданий перечислены в конце описания.

И все же закладка сооружения еще не означает, что оно будет построено. Для того, чтобы процесс пошел успешно, вам придется подвести к строительной площадке дорогу.

## Строительство дорог

Чтобы ваши поселенцы смогли добираться до разных мест ваших владений, им понадобятся дороги. Любая из них всегда идет от одного флага к другому. Хорошо продуманная дорожная сеть означает быструю доставку товаров, а флаги служат точками пересечения. От одного флага может отходить до шести дорог. Вы можете строить флаги самостоятельно. К тому же, перед каждым построенным вами зданием уже есть свое знамя.

Щелкните левой кнопкой мыши на одном из флагов. Возле маркера появится знак строительства дороги, а левый значок в меню заменится на соответствующий символ. Нажмите на него — и окажетесь в режиме строительства дорог.

Различные символы возле маркера показывают, можно ли проложить дорогу в этом направлении:

**зона с желто-красной штриховкой** — строительство в эту сторону невозможно;

**различные углы наклона, от красного** (очень крутой наклон) **до зеленого** (плоская поверхность) — дорогу можно построить.

Ведите цепочку участков до следующего флага, пока прокладка дороги не будет завершена. В любой момент можно отменить строительство последнего участка кнопкой **UNDO**.

## Экономика



Наконец-то вы построили свои первые сооружения, и возникает законный вопрос: чем, собственно, заниматься дальше? От изобилия строений разбегаются глаза, но наверняка какие-то из них очень важны в самом начале игры, а с чем-то можно и повременить, отложив производство до лучших времен.

В «Serf City...» все взаимосвязано — продукция одних поселенцев используется для работы других, и любые нарушения в цепочке имеют далеко идущие последствия. Точные схемы «оборота» продуктов и еды в природе имеются среди прочей справочной информации в меню, а пока давайте обозначим лишь его самые основные черты.

Чтобы люди (особенно шахтеры) работали, их нужно кормить. Рыбаки ловят рыбу, которую не нужно обрабатывать дальше — жарение не в счет, для этого специалисты не требуются. А вот с хлебом все обстоит сложнее. Зерно, выращенное фермером, должно попасть либо на свиноферму (там его съедят свиньи), либо на мельницу. Свиньи размножаются и трагически гибнут под ножом мясника — из них получаются аппетитные окорока. Из муки пекарь печет булки. И хлеб, и окорока идут на прокорм населения.

И все же не хлебом единым жив человек! Из досок и железа мастер может создавать различные инструменты. Доски поступают с лесопилки, где пильщик производит их из срубленных в лесу дровосеками деревьев. Железо делается из руды и угля в плавильне, а эти два вида сырья добываются шахтерами. Из железа и угля кузнецы изготавливают оружие. Корабел из досок строит корабли. Для возведения зданий вам понадобятся (в большинстве случаев) доски и гранит — он добывается либо каменотесами на поверхности земли, с больших валунов, либо в шахтах по добыче гранита.

Вот такая непростая экономика. Главное в ней — найти разумный баланс в развитии различных отраслей.

## Военные действия

Если бы ваш город был одним в окружающем мире — что ж, жизнь текла бы мирно, спокойно и никаких конфликтов не было бы и в помине... Но игра оказалась бы при этом довольно

скучной. Так что ваши соседи-феодалы, а также военные действия против них придают «Serf City...» остроту и желанный элемент соревновательности.

Мирное население в войне не участвует, для этого существуют рыцари. В игре имеется 5 разных видов рыцарей. Все они отличаются и внешне, и по силе в бою. Когда вы получаете нового рыцаря, он начинает с самого нижнего уровня. Но затем, тренируясь в замке (или на складе), воин постепенно сможет повысить свои профессиональные навыки. Однако на службе в пограничной хижине рыцарь просто сидит без дела и никак не совершенствует свой политический и боевой уровень. Мораль ясна: если вы оставите рыцарей в замке, они будут хорошо тренированы, но ваш город будет плохо защищен, и наоборот, если рыцари рассядутся по пограничным заставам, они могут при случае стать легкой добычей более мощных рыцарей врага.

Когда вы нападаете на противника, рыцари покидают свои замки и маршируют по направлению к выбранному строению. Бойцы не нападают на мирных граждан и не трогают их — это гуманно, хотя и не очень понятно. Из вражеского строения выходит неприятельский рыцарь и вступит в поединок с **ОДНИМ** из ваших солдат. После гибели одного рыцаря в бой вступает другой с той же стороны, и так далее — пока у одного из участников конфликта не кончится наличная живая сила. Если вы нападали на врага и победили, то его строение переходит под ваш контроль, а границы территории расширяются — причем все «гражданские» объекты на завоеванной земле будут уничтожены.

Когда рыцари занимают первые построенные вами хижины, над ними (домами) появляется флаг с крестом — так помечаются все приграничные строения, на которые может напасть другая сторона. Чтобы отдать приказ о нападении на вражеский объект (хижину или башню) с крестом на флаге, щелкните на него двумя кнопками — появится окно с запросом. Четыре числа показывают количество доступных рыцарей: в прилежащих областях, вдалеке или на очень большом расстоянии. Дистанция влияет лишь на время, которое понадобится рыцарям, чтобы добраться до цели. Отрегулируйте число ваших нападающих стрелками.

Еще один существенный момент — не стройте крупных сооружений возле общей границы с врагом. Если противник построит на своей стороне сторожевую хижину, то границы территории сдвинутся, и ваша постройка сгорит. Правда, такую же штуку можно провернуть и с неприятелем, если он зазевается.

## Здания

**ХИЖИНЫ** (в окне выбора — слева направо, сверху вниз):

**каменотес** (добывает гранит с валунов на поверхности);

**стражник** (охраняют границы и расширяют территорию). Эти хижины вмещают трех рыцарей;

**лесоруб** (добывает древесные стволы для дальнейшей обработки на лесопилке);

**лесник** (сажает новые деревья);

**рыбак** (ловит рыбу в озерах);

**мельница** (переработка зерна в муку);

**верфь** (строительство кораблей из досок).

**БОЛЬШИЕ СООРУЖЕНИЯ** (1 окно):

**бойня** (переработка свиней в съедобные окорока);

**кузница** (изготовление оружия);

**плавильня** (железо из руды и угля);

**лесопилка** (доски из древесных стволов);

**пекарня** (булки из муки);

**золотой цех** (золото из золотой руды и угля).

**БОЛЬШИЕ СООРУЖЕНИЯ** (2 окно):

**цех по производству инструментов** (молотки, косы, пилы, удочки — все это превращает незанятое население в настоящих профессионалов);

**ферма** (выращивание пшеницы);

**склад** (чтобы сократить время перемещений между замком и сооружениями на периферии);

**свиноферма** (свиней откармливают пшеницей на убой);

**башня** (вмещает 6 рыцарей);

**замок** (вмещает 12 рыцарей).



## Профессии

**КОРАБЕЛ** — крупные озера лучше пересекать по воде, а не обходить по суше — это поможет сэкономить время. Проследите только, чтобы корабель не извел все ваше дерево на строительство целой флотилии. Когда он справится со своей задачей — давайте ему больше сырья для постройки лодок. В общем-то, корабли — наименее полезные из всех поселенцев и не обладают сколько-нибудь заметной ценностью, разве что в мирах с большими водными пространствами. Инструмент — молоток.

**КОПАЛЬЩИК** — строительство любого здания начинается с земляных работ, то есть с визита копальщика в желтой каске. Инструмент — лопата.

**РЫБАК** — на озере размером с игровой экран могут рыбачить 3—4 человека. Убедитесь, что они равномерно распределены по территории водоема. Если все рыбаки соберутся в одном месте, вскоре их улов упадет до нуля. Инструмент — удочка.

**ФЕРМЕР** — превращает незанятые земли вокруг фермы в поля с пшеницей. Дороги считаются занятыми землями, поэтому вблизи ферм не следует строить слишком много трасс. Инструмент — коса.

**ПЛОТНИК** — распиливает на лесопилке древесные стволы и превращает их в доски. Инструмент — пила.

**ПЕКАРЬ** — одного пекаря вполне хватит для нескольких ферм. Позаботьтесь только, чтобы дороги, по которым товар перевозится к ним и обратно, не были слишком длинными. Инструмент отсутствует.

**МЯСНИК** — работает довольно быстро и не имеет особых проблем с занятостью. Инструмент — мясницкий нож.

**ДРОВОСЕК** и **ЛЕСНИК** — прекрасно дополняют друг друга. Лесник может идти за дровосеком и восстанавливать срубленные деревья. Из всех видов сырья дерево пользуется наибольшим спросом, так что вам, видимо, придется использовать нескольких лесников и дровосеков. Лесники не могут сажать деревья на дорогах, поэтому старайтесь не размещать их вблизи замков или складов, рядом с которыми проходит сразу несколько трасс. Расставляйте их немного поодаль, даже в местах, которые лежат на возвышенностях и не могут использоваться для других целей. Инструмент — топор (лесник).

**ШАХТЕР** — если он не может больше ничего откопать, сожгите шахту, чтобы не пришлось даром кормить шахтера. Постройте в горах сеть дорог с многочисленными ответвлениями, чтобы облегчить доставку руды в долину. Инструмент — кирка.

**КАМЕНОТЕС** — откалывает гранитные плиты с больших валунов на поверхности земли. Инструмент — кирка.

**ПЛАВИЛЬЩИК** — переплавка занимает некоторое время, и один плавильщик вряд ли сможет справиться с переплавкой руды от нескольких шахт, не отстав при этом. Однако, если поставки замедлятся, он довольно быстро наверстает упущенное. Инструмент отсутствует.

**ГЕОЛОГ** — когда геологи возвращается домой после поисков, они остаются сидеть на складе и ничего не делают. Время от времени посылайте их в горы, чтобы искать новые ископаемые — не исключено, что вы отыщете пропущенную золотую жилу. Инструмент — молоток.

**КУЗНЕЦ** — производит щиты и мечи для рыцарей. Инструменты — молоток, клещи.

**МАСТЕР** — из дерева и железа производит орудия труда, необходимые работникам всех профессий. Инструменты — молоток, пила.

**СТРОИТЕЛЬ** — основная рабочая сила при возведении зданий. Инструмент — молоток.

Такова основная информация по игре. Не забывайте о самом главном — точном соблюдении баланса имеющихся в вашем распоряжении материальных ресурсов и их производителей. Если вы успешно справитесь с этим, конечный успех в игре будет практически обеспечен.

В завершение приводим коды для всех игровых уровней.

Уровень 01: **START.**

Уровень 02: **STATION.**

Уровень 03: **UNITY.**

Уровень 04: **WAVE.**

Уровень 05: **EXPORT.**

Уровень 06: **OPTION.**

Уровень 07: **RECORD.**

Уровень 08: **SCALE.**

Уровень 09: **SIGN.**

Уровень 10: **ACRON.**

Уровень 11: **CHOPPER.**

Уровень 12: **GATE.**

Уровень 13: **ISLAND.**

Уровень 14: **LEGION.**

Уровень 15: **PIECE.**

Уровень 16: **RIVAL.**

Уровень 17: **SAVAGE.**

Уровень 18: **XAVER.**

Уровень 19: **BLADE.**

Уровень 20: **BEACON.**

Уровень 21: **PASTURE.**

Уровень 22: **OMNUS.**

Уровень 23: **TRIBUTE.**

Уровень 24: **FOUNTAIN.**

Уровень 25: **CHUDE.**



Уровень 26: **TRAILER.**

Уровень 27: **CANYON.**

Уровень 28: **REPRESS.**

Уровень 29: **YOKI.**

Уровень 30: **PASSIVE.**

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Serf City: Life is Feudal

**Год:** 1995

**Фирма:** Blue Byte

**Размер архива:** 3 Mb

**Размер на диске:** 5 Mb

**Игроков:** 1—4 (по сети)

**Управление:** мышь



# SIMFARM

Попытки Н.С.Хрущева (1894—1971) сажать кукурузу едва ли не за Полярным кругом широко известны. О них слагались многочисленные анекдоты. Но так ли уж хорошо разбираемся в сельском хозяйстве мы с вами? Тот, кто наивно полагает, что труд фермера прост — кинул, дескать, в землю, оно само и вырастет — заблуждается глубоко и безнадежно. Без научных знаний и тщательного планирования в фермерском деле далеко не пойдешь.

«SimFarm» продолжает традиции управленческих игр фирмы «Maxis». Эта неспешная, удивительно спокойная и идиллическая игра почему-то превосходно успокаивает нервы горожанина — солнышко светит, свинки хрюкают, грядки зеленеют... Пастораль, да и только.

При всем этом «SimFarm» — программа нетривиальная и достаточно занимательная. Вряд ли, конечно, вы станете играть в нее только для того, чтобы научиться искусству управления собственной фермой и сменить квалификацию, но в познавательности и практической пользе ей не откажешь.

Первое, с чего начинается каждая новая партия «SimFarm» — выбор места, на котором будет находиться ваша ферма. Когда на экране появляется карта США, на ней выделяется несколько желтых квадратиков — вы можете щелчком кнопки мыши выбрать любой из них и согласиться на заранее подготовленный участок. Обратите внимание на то, что выбор такого участка автоматически определяет параметры климата — количество осадков (**RAIN-FALL**), среднюю температуру (**TEMPERATURE**) и скорость ветра (**WIND SPEED**). Конечно, климат значительно влияет на то, какие культуры вы будете у себя выращивать.

Для знатоков есть, впрочем, и другая возможность — соорудить свой собственный участок (**DESIGN YOUR OWN**). Для этого вы лично задаете параметры климата, да еще можете предусмотреть наличие на участке озера (**LAKE**) или реки (**RIVER**). Потом щелкаете на кнопку **GENERATE WORLD** и смотрите, устроит ли вас карта. Проектирование такого участка завершается кнопкой **PLAY**.

Учтите, что ваш собственный участок будет начинаться с нуля — ничего, кроме обнесенной забором территории и хозяйского дома, на нем не будет. А вот на заранее подготовленном месте всегда имеется какое-то хозяйство — пусть не идеальное, отягощенное проблемами, но все же некоторая часть работы уже будет сделана за вас.

Единственное, что ВСЕГДА присутствует на экране — это небольшое окно с основными элементами управления. Все остальные



окна, включая и главное игровое, могут быть размещены по желанию игрока или вообще убраны с экрана.

Однако главное меню всегда к вашим услугам.

**FILE** (общие файловые функции):

- **ABOUT SIM FARM** — информация о создателях игры;
- **NEW GAME** — новая игра (начинается с выбора участка);
- **SAVE GAME** — сохранить текущую игру;
- **SAVE GAME AS** — сохранить текущую игру под другим именем;
- **LOAD GAME** — восстановить ранее сохраненную игру;
- **LOAD CROP** — заменить какую-либо из 16 выращиваемых культур другой. Вам предоставляются такие культуры, как подсолнечник, миндаль, апельсины и даже гладиолусы! Выращивать их существенно сложнее, чем картошку или кукурузу, поэтому начинать с этого свою фермерскую карьеру будет, по крайней мере, неразумно;
- **QUIT** — выход из игры.

**OPTIONS** (игровые параметры, которые вы можете по своему желанию включать или выключать):

- **MUSIC** — музыка;
- **SOUND EFFECTS** — звуковые эффекты;
- **AUTO-BUY** — автоматическая покупка нужных химикатов (удобрений, гербицидов и пр.) после получения заказа на обработку;
- **AUTO-SCROLL** — автоматическая прокрутка окна при выходе мыши за края. На быстрых компьютерах рекомендуется отключать;
- **AUTO-DOZE** — автоматический снос существующих сооружений при постройке новых поверх них;
- **AUTO-GOTO** — автоматический переход к месту, где происходит важное событие;
- **MESSAGES** — сообщения об игровых событиях;
- **AUTO-LEASE** — автоматическая аренда техники при заказе на обработку химикатами, на вывоз урожая (в случае, если у вас нет собственных машин).

**SPEED** (скорость игры):

- **ULTRA** — самая быстрая игра;
- **FAST** — быстрая;
- **NORMAL** — нормальная скорость;

— **SLOW** — медленная игра;

— **PAUSE** — пауза.

**WINDOWS** (отображение информации в окнах):

— **BUY** — покупка техники, скота, семян, сооружений — словом, всего, что входит в ваше хозяйство;

— **SELL** — продажа результатов работы — урожая, откормленного скота;

— **EVALUATION** — оценка производительности труда, урожайности почвы и т.п. показателей;

— **MAP** — карта;

— **WEATHER** — прогноз погоды;

— **BALANCE SHEET** — бухгалтерский баланс, все ваши прибыли и убытки;

— **BANK** — банковский отчет — информация о ссудах и выплачиваемых процентах;

— **EDIT** — главное игровое окно, в котором производятся все действия;

— **MARKET VALUE** — рыночная стоимость активов вашей фермы;

— **FARM BUREAU** — сельскохозяйственное бюро со справочной информацией. Во многом заменяет привычный пункт меню **HELP**.

**DISASTERS** (стихийные бедствия):

— **TORNADO** — смерч;

— **LOCUSTS** — саранча;

— **DROUGHT** — засуха;

— **FLOOD** — наводнение;

— **FROST** — заморозки;

— **WINDSTROM** — ураганный ветер;

— **DISABLE** — отключение всех стихийных бедствий.

Под главным меню находится несколько кнопок. Практически все они полностью повторяют меню **WINDOWS** (кроме последней) и служат для быстрого вызова нужных окон. Чуть правее — краткая справка о погоде из трех условных значков, смысл которых достаточно прозрачен. Самый левый знак — это та погода, которая стоит на улице в данный момент, а правее — погода на ближайшее будущее. С течением времени значки погоды постепенно сдвигаются влево. Этот мини-прогноз вполне практичен, несмотря на всю краткость, и иногда поможет вам загодя подготовиться к неблагоприятным условиям.



## Главное игровое окно (EDIT WINDOW)

Именно здесь вы производите все действия с вашей фермой — расставляете и убираете постройки, следите за всеми хозяйственными делами. Слева от окна находятся игровые кнопки (слева направо, сверху вниз):

— **ПЕРЕДВИНУТЬ ОБЪЕКТ** — этот режим существует для того, чтобы вы могли хранить технику и семена именно в том сарае, который считаете нужным. Первый щелчок кнопки мыши выбирает переносимый объект, второй — на пустом месте сарая — завершает действие (чтобы показать сарай изнутри, используйте щелчок правой кнопкой мыши);

— **ОСМОТРЕТЬ ОБЪЕКТ** — действует буквально на всем, но информация не всегда бывает достаточно полной и исчерпывающей (за некоторыми справками лучше обращаться в сельскохозяйственное бюро). Иногда при осмотре объекта открывается окно, в котором можно выполнить важнейшие операции — скажем, задать график полевых работ при осмотре поля;

— **ПРОЛОЖИТЬ АСФАЛЬТИРОВАННУЮ ДОРОГУ**;

— **ПРОЛОЖИТЬ ГРУНТОВУЮ ДОРОГУ**;

— **ПОСТРОИТЬ ЗАБОР**;

— **СДЕЛАТЬ ВОРОТА** (работает только на готовом заборе). Чтобы открыть ворота, нужно еще раз щелкнуть на них мышью;

— **ПРОЛОЖИТЬ ИРРИГАЦИОННУЮ КАНАВУ**;

— **УСТАНОВИТЬ НА КАНАВЕ КРАН**. Щелчок кнопки мыши на кране меняет его цвет — красный кран соответствует закрытому положению, зеленый — открытому;

— **ПОЛОЖИТЬ ОХАПКУ СЕНА ДЛЯ КОРМЛЕНИЯ СКОТА**;

— **УСТАНОВИТЬ ПОИЛКУ**;

— **ПОСАДИТЬ ДЕРЕВО**. Защитная полоса из деревьев поможет укрыть посадки от ветров и предотвратить выветривание;

— **СНЕСТИ БУЛЬДОЗЕРОМ НЕУДАЧНО РАСПОЛОЖЕННЫЙ ОБЪЕКТ**.

**PLANT** — распределение новых участков под посевы. В каждый момент вы можете выбрать для посадки одну из 16 культур:

— **CORN** — кукуруза. Поглощает из почвы массу питательных веществ. Желательно обильно удобрять или при посадках чередовать с другими культурами;

— **WHEAT** — пшеница. Требуется обильной поливки летом, но отлично переносит длительное хранение;

- **BARLEY** — ячмень. Культура не очень зависит от высоких температур летом, но хранится лучше прочих зерновых;
- **POTATOES** — картофель. Желательно хорошо поливать, но важно не переусердствовать — избыток воды так же вреден, как и ее недостаток. Через два-три года посадки должен чередоваться с другими культурами;
- **OATS** — овес. Нетребователен к перепадам температуры;
- **RISE** — рис. Прекрасно растет в теплый сухой период с середины мая до середины октября;
- **SORGHUM** — сорго. Теплолюбивая культура — сажать следует в конце мая или начале июня;
- **SOY BEANS** — соя. Лучший кандидат при чередовании с другими культурами. Сажать следует в феврале или июне;
- **COTTON** — хлопок. Сажать поздней весной или ранним летом в теплом климате;
- **ONIONS** — лук. Урожаи бывают два раза в год: летом и зимой;
- **TOMATOES** — помидоры. Любят теплую устойчивую погоду и влажную почву;
- **LETTUCE** — салат. Хорошо растет в прохладном климате;
- **CARROTS** — морковь. Обеспечьте тепло и влажность — и смело рассчитывайте на хороший урожай, но заморозки могут все погубить;
- **STRAWBERRIES** — клубника. Для цветения нужна прохладная погода. Сажать в феврале или марте;
- **SUGAR BEETS** — сахарная свекла. Пока ростки не набрали достаточной силы, они очень чувствительны к погоде;
- **PEANUTS** — арахис. Желательно сажать при теплой погоде, особенно опасно делать это зимой.

В начале вы можете заменить некоторые культуры из этого списка на другие, выбрав в меню **FILE** пункт **LOAD CROP** (см. выше).

**SPRAY** — опрыскивание полей для удобрения почвы и борьбы с вредителями. Для данной работы требуется самолет или в крайнем случае — трактор с распылителем. Если в вашем хозяйстве такой техники нет, она будет при необходимости взята в аренду (при включенном пункте **AUTO-LEASING** в меню **OPTIONS**).

**FERTILIZE** — удобрение почвы. Все удобрения в «SimFarm» чисто органические и не загрязняют почвы. И все же плодородность почвы следует повышать и методом чередования посаженных культур. Не забудьте иногда оставлять поля под «пар», то есть давайте им отдохнуть сезон-другой.

**PESTICIDE** — пестициды, средства против насекомых-вредителей.

**HERBICIDE** — гербициды, средства против растений-сорняков.

**FUNGICIDE** — фунгициды, средства против грибков-паразитов.

Разумный агроном закладывает обработку химикатами в график полевых работ, и все же возможны различные неожиданности. Вам следует наблюдать за значками на полях, и при малейших признаках беды (скажем, нашествия гусениц или сорняков), заказывать внеочередное опрыскивание. В среднем требуется два опрыскивания на поле за год — если их будет больше, вы рискуете надолго отравить почву ядами.

На каждом из полей слева обозначена культура, которую вы здесь выращиваете, а справа появляются условные обозначения всевозможных проблем:

**МЕШОК** — почве не хватает удобрений;

**ЧЕРНЫЕ КОЛОСЬЯ** — слишком много сорняков;

**КУКУРУЗНЫЙ ПОЧАТОК С ВЫПАДАЮЩИМИ ЗЕРНАМИ** — завелся грибок-паразит;

**ВОЛНА** — избыток воды. Перекройте краны на канавах;

**ЧЕРЕП С РОГАМИ** — нехватка воды. Проложите вдоль поля канаву и поставьте насос;

**ЧЕРЕП С КОСТЯМИ** — отравление почвы химикатами;

**ГУСЕНИЦА** — насекомые-вредители.

Более подробную информацию о каждом поле и состоянии его урожая можно получить, если применить на нем «Осмотр объекта». В середине верхней части окна находится график полевых работ — вертикальная желтая полоса соответствует текущему моменту игрового времени. Если вы исследуете график работ на много месяцев вперед, вернуться к дню сегодняшнему можно кнопкой **TODAY**. На графике расставлены маленькие значки, соответствующие самым разным операциям. При посадке нового поля график полевых работ выглядит крайне примитивно: посадка, сбор, посадка, сбор... Вы должны сами ввести туда нужные операции из числа значков-инструментов. Выглядят они как уменьшенные копии некоторых, уже знакомых вам, и среди них нет ничего нового: посадка, уборка урожая, опрыскивание химикатами. Большинство из значков находится слева от графика работ, а сама культура выбирается из числа 16 доступных сверху от графика. Если у вас недостаточно опыта в такого рода делах, попробуйте взять подготовленную заранее ферму и посмотрите, как составлен график для ее полей.

Очень важным показателем урожая становится степень его зрелости (**MATURITY**), показанная голубой полоской в окне. Сбор недозревшего урожая тоже возможен, но вам придется смириться с его низким качеством и, соответственно, малой ценой. В поле **CURRENT VALUE** приведена цена урожая на текущий момент игры. По мере созревания, стоимость урожая заметно растет.

**CROP QUALITY** показывает товарную категорию урожая — о ней рассказано в разделе окна **SELL WINDOW**.

Полукруглые циферблаты внизу показывают значения главных параметров вашего поля:

**DISEASE** — грибки;

**PESTS** — насекомые;

**WEED** — сорняки;

**WATER** — увлажненность;

**SOIL** — удобренность почвы.

Если стрелка находится в зеленой части циферблата, значит, все с этим параметром идет превосходно. Если она переходит в желтый или красный сектора, то что-то у вас либо в избытке, либо какого-то компонента не хватает.



## Окно покупки (BUY WINDOW)

Бесполезно браться за сельское хозяйство, не имея на руках денег — ведь для того, чтобы урожай был успешно выращен и принес прибыль, вам придется вложить в него не только свой труд, но и немалые финансовые средства.

В окне покупки вы получаете доступ к 5 категориям товаров, которые можете приобрести для своей фермы. Перебоев со снабжением не бывает никогда — только платите, и любой товар к вашим услугам. Сельскохозяйственная техника абсолютно необходима в любом хозяйстве, причем аренда оказывается невыгодной. Если уж вы покупаете технику, то сразу позаботьтесь о постройках для ее хранения — под открытым небом машины, как правило, быстро превращаются в груды металлолома.

Разные виды **ТЕХНИКИ** занимают разное количество мест в ангарах (сараях).

**TRACTOR** — трактор. «Тянет» за собой покупку различных приспособлений для обработки полей.

**CROP DUSTER** — самолет-распылитель химикатов.

**TRUCK** — грузовик для перевозки урожаев в город и в хранилище.

**TRAILER** — трейлер. Цепляется к комбайну и перевозит собираемый урожай.

**HARVESTER** — уборочный комбайн.

**SPRAYER** — тракторный распылитель для химикатов.

**PLANTER** — сажалка.

**PLOW** — борона.

Любая техника используется автоматически по мере надобности — вы должны лишь заказать вид необходимых работ.

**СЕМЕНА** — что посеешь, то и пожнешь. Культуры, которые вы можете вырастить на своих полях, уже были перечислены выше (см. **PLANT** в «Главном игровом окне»).

**СКОТ** — коровы и лошади, овцы и свиньи. Заработать деньги на животноводстве значительно проще, чем в полеводстве, но и прибыли оказываются не такими большими. Вы можете либо купить скот, откормить его и через некоторое время с выгодой продать (если не морили его голодом или жаждой), либо дожидаться потомства — что случается не так уж быстро.хлопот со скотом обычно немного — следует только следить за кормовым сеном и своевременно покупать его. Однако же сломанный забор вокруг скотного двора может стать источником крупных неприятностей — животные, особенно свиньи, лихо управляют с любыми посевами на полях.

**ПОСТРОЙКИ** — очень важны на любой ферме. В начале игры вы бесплатно получаете разве что свой собственный фермерский дом — он украшает участок, но практической пользы не приносит:

— **SMALL SILO** — малое хранилище для одного выращенного урожая. Если в вашем хозяйстве нет хранилищ, урожаи будут продаваться немедленно после сбора, и вы сильно прогадаете в цене;

— **LARGE SILO** — большое хранилище для четырех выращенных урожаев;

— **WATER TOWER** — башня для хранения воды на случай летней жары;

— **WATER PUMP** — водяной насос. Подает воду в вырытые вами каналы;

— **WINDMILL** — вертушка, которая силой ветра гонит воду по каналам;

— **LARGE BARN** — большой амбар на 12 мест. В амбарах хранятся семена, химикаты, скот;

— **SMALL BARN** — малый амбар на 9 мест;

— **LARGE SHED** — большой сарай на 9 мест. В сараях хранятся семена и техника;

— **SMALL SHED** — малый сарай на 6 мест.

**ХИМИКАТЫ** — все четыре вида химикатов уже были перечислены выше (см. **SPRAY** в «Главном игровом окне»).

Если у вас не хватает денег на покупку чего-либо, можно взять в местном банке ссуду (окно **BANK**), правда, под совершенно грабительские проценты. С другой стороны, сделанные вовремя вложения капитала могут в будущем принести колоссальную прибыль.



## Окно продажи (SELL WINDOW)

Вы можете продавать только технику и продукты вашего труда — скот и урожай. Обратите внимание на то, что каждый продаваемый товар имеет категорию **A, B, C** — товары категории **A** отличаются высшим качеством и стоят дороже всего. Существует также категория **X** — место таким товарам только на помойке, и вы можете продать их лишь по самым бросовым ценам.

## Окно карты (MAP WINDOW)

В этом окне вы получаете обобщенную информацию о местности в целом (и вашей ферме — в частности). Кнопки с уже знакомыми символами «напастей» (гусениц, сорняков...) позволяют охватить проблемы с высоты птичьего полета — впрочем, это как раз не так уж полезно. Но в окне карты вы получаете доступ еще к одной жизненно важной возможности — расширению своих земельных угодий. Для этого выберите режим показа стоимости земель (левая верхняя кнопка) и щелкните на квадрате, который прилегает к территории фермы, но еще не принадлежит вам. Земли стоят очень недешево, так что перед тем, как утверждать покупку появившейся кнопкой **BUY**, вам следует хорошенько подумать.

Еще одна полезная функция карты — возможность оценить прибыль, которую вам приносят разные поля. Вы сможете выделить неблагоприятные участки и поработать над ними. Для этого применяется вторая кнопка в третьем ряду (**FIELD PROFIT**).

Время от времени вам придется отвечать на вопрос, какой бы род построек вы предпочли иметь в городе. Выбор оказывается не таким уж простым — коммерческие кварталы способствуют оживлению торговли, жилые — повышают спрос на вашу продукцию. Решайте сами, впрочем, этот выбор все же не имеет в игре определяющего значения.

А вообще фермерство — очень серьезное и сложное занятие.

Попробуйте. В игре, по крайней мере, вы абсолютно ничем не рискуете, кроме испорченного настроения в случае полного и, кстати, вполне вероятного и быстрого разорения.

Хотя, как знать, а может быть у вас талант?

### ИНФОРМАЦИЯ

Название: SimFarm  
Год: 1993  
Фирма: Maxis  
Размер архива: 3 Mb  
Размер на диске: 4,5 Mb  
Игроков: 1  
Управление: мышь

# THE 7TH GUEST

Еще совсем недавно, когда CD-ROM для компьютера считался невероятной, прямо-таки вызывающей роскошью, только что вышедшая игра «The 7th Guest» буквально ошеломила всех своим графическим и звуковым великолепием. Она сразу превратилась в наглядную иллюстрацию к загадочному слову «мультимедиа». По крайней мере, после знакомства с «Гостем...» сомнений не оставалось — у CD-ROM впереди грандиозные перспективы. Так, собственно, и получилось.

Как ни удивительно, прошедшее время почти не сказалось на популярности «The 7th Guest». Может, шедевры не стареют, а может быть, жанр игры — коллекция логических задач и головоломок в изящном сюжетном и графическом обрамлении — почти не пополнился с того времени.

Интрига «The 7th Guest» одним махом забрасывает вас в жутковатую атмосферу особняка с привидениями, излюбленного места действия романов «готических ужасов». Правда, привидения в игре не только стонут и гремят цепями, как им положено по книгам, — человеку постороннему в этом особняке грозит смертельная опасность!

Чтобы понять цепь событий игры, обратимся к ее сюжету.

В начале XX в. бродяга и пьянчужка Стауф увидел удивительный сон — великолепную куклу, мечту любого ребенка. Проснувшись, Стауф взял полено, ножик и попробовал свой сон воплотить наяву. По правде говоря, сделал он это из весьма прозаических побуждений — чтобы продать куклу в баре. Получилось! У Стауфа оказались золотые руки, его куклы шли нарасхват и были любимы детворой. Стауф остепенился и даже открыл собственное процветающее дело — магазин игрушек. Позднее к куклам прибавились замечательные головоломки — первую из них Стауф также увидел во сне.

Новые игрушки несли детям радость, они выделялись на фоне повседневной жизни городка. Но вскоре размеренное существование была омрачено загадочной детской эпидемией. Еще вчера здоровые дети заболевали и угасали на глазах потрясенных родителей — до самой последней минуты они прижимали к себе любимых кукол мастера Стауфа...

Известие о закрытии знаменитого магазина игрушек поразило всех. Стауф не стал ничего объяснять, он устроил в своем личном особняке прощальную вечеринку и пригласил на нее шестерых гостей. Для развлечения были подготовлены самые лучшие головоломки. Однако наутро дом оказался пуст — и мастер, и его гости загадочным образом исчезли, больше их никто и никогда не видел. Суеверные местные жители утверждали, что по ночам

в особняке можно услышать людские голоса и звуки, доносившиеся когда-то с той самой вечеринки.

Прошли десятилетия. О Стауфе уже никто не вспоминал — но вдруг в округе дети стали умирать снова. Совпадение было более чем странным. Репортера, который решил переночевать в доме Стауфа и провести свое собственное расследование, выловили из реки мертвым... Вот в этом самом месте инициатива и переходит к вам. Сможете ли вы провести ночь в зловещем доме, справиться с головоломками Стауфа и выяснить, в чем же причина всех этих загадочных событий?

Для игры вам не понадобится даже прикасаться к клавиатуре — все необходимые действия выполняются мышью. Чтобы передвигаться по особняку, просто перемещайте курсор по экрану. В доме довольно много мест, в которых сохранилась психо-кинетическая энергия тех зловещих событий. Когда курсор оказывается над таким местом, его форма меняется, а щелчок левой кнопкой мыши приводит к высвобождению этой энергии.

**КАЧАЮЩИЙСЯ ВЛЕВО-ВПРАВО ПАЛЕЦ** — здесь нельзя предпринять никаких действий.

**РУКА, ПОКАЗЫВАЮЩАЯ ВПЕРЕД** — щелкните кнопкой мыши и вы сможете пройти дальше в том направлении, куда смотрите.

**РУКА, ПОКАЗЫВАЮЩАЯ НАЛЕВО ИЛИ НАПРАВО** — вы можете повернуться в этом направлении. Обычно курсор принимает этот вид у края экрана.

**МАСКА** — вы увидите драматические события, разыгравшиеся на этом месте.

**ЧЕРЕП С ПУЛЬСИРУЮЩИМ МОЗГОМ** — головоломка!

**ЧЕЛЮСТИ** — сверхъестественное событие. Порой они могут быть более чем странными и непонятными.

**ПИРАМИДА С ГЛАЗОМ — ЗНАК СФИНКСА.** Именно здесь вы получаете доступ ко всем основным функциям игры — сохранению и загрузке, выходу в DOS и т.д.

**ГЛАЗ** — различные действия в головоломках, разбросанных Стауфом по дому.

Некоторые части особняка недоступны, если вы не выполнили определенных условий. Так, вы не сможете решать головоломку на двери, пока не разберетесь с головоломкой в столовой и т.д.

При повторном визите в какое-либо место вы сможете иногда увидеть новые события или сверхъестественные явления. После важных происшествий — решения головоломок или показа новых драматических сцен — бывает весьма полезно заново посетить уже пройденные ранее комнаты.

T

Особняк, как уже говорилось, полон сложных задачек — жутких и занимательных одновременно. Вы должны осилить все, только тогда секреты безумца Стауфа откроются перед вами.

Чаще всего достаточно немного посидеть над головоломкой, чтобы понять ее правила и цель. Но если вы все же застряли и не понимаете, что же все-таки от вас требуется — посетите библиотеку на первом этаже и познакомьтесь с книгой подсказок. По каждой головоломке вы сможете получить два совета. После каждой подсказки вы будете переноситься прямо к месту решения задачи. Третий визит в библиотеку закончится тем, что данная головоломка будет решена за вас... Но это неинтересно и неспортивно. С другой стороны, некоторые из имеющихся «ребусов» отличаются садистской изощренностью, так что постарайтесь не затратить на их решение всю оставшуюся жизнь.

Мы приводим описание всех головоломок из «The 7th Guest». Для многих изделий Стауфа однозначное решение просто невозможно — начальные условия в них выбираются случайным образом. В этом случае вам, по крайней мере, помогут разъяснения и уточнения.

## ТЕЛЕСКОП (библиотека)

Цель: наберите английскую фразу, шелкая мышью на буквах. После установки буквы, следующая должна быть соединена с ней каналом на карте Марса.

Решение: выбирайте буквы начиная с **Т** внизу, чтобы образовалась фраза: **THERE IS NO POSSIBLE WAY.**

## ВИТРАЖ — восьмиконечная звезда с пауками (холл)

Цель: вы должны посадить пауков на все кружки в лучах звезды. Головоломка решена, когда заполнены все места, кроме самого последнего. Пауки передвигаются по прямой линии от начального кружка до конечного.

Решение:

- 1) Щелкните кнопкой мыши на любом кружке;
- 2) Щелкните на любом кружке, соединенным линией с кружком из шага **1**, — чтобы паук перебрался туда;
- 3) Выберите новый пустой кружок так, чтобы паук после перехода оказался на кружке из шага **1**;
- 4) Переместите паука на кружок из шага **1**;
- 5) Выберите новый кружок так, чтобы паук после перехода оказался на кружке из шага **3**;

6) Переместите паука на кружок из шага 3.

Так и продолжайте, каждый раз выбирая новое место с таким расчетом, чтобы поставленный паук смог переместиться на пустое место, оставшееся после последнего выставленного вами паука.

## ТОРТ (столовая)

Цель: каждый из 6 гостей должен получить по равной доле торта, то есть на каждом куске квадраты должны быть соединены друг с другом вдоль сторон, и на нем должно быть 2 черепа, 2 камня и 1 пустой квадрат. Форма куска особой роли не играет.

Решение: сначала выберите квадраты с цифрой **1** на схеме. Когда они исчезнут, выберите все квадраты с цифрой **2**, потом — с цифрой **3** и т.д.

1	2	2	2	3	6
1	1	1	2	3	6
4	1	4	2	3	6
4	4	4	3	3	6
5	5	5	5	5	6

## ШАХМАТНАЯ ДОСКА (комната игр)

Цель: расставьте 8 ферзей на шахматной доске так, чтобы ни одна из фигур не находилась под боем другой.

Решение:

			Ф				
					Ф		
							Ф
	Ф						
						Ф	
Ф							
		Ф					
				Ф			

## КРОВЕНОСНАЯ СИСТЕМА

Цель: открывать/закрывать вентили так, чтобы кровь смогла протечь от сердца до конца пути. Когда у вас все будет готово, щелкните кнопкой мыши на сердце, чтобы кровь потекла из него по приготовленным вами путям.

Решение: проще всего начинать... с конца головоломки. Сделайте первый ход с маленького шарика и открывайте вентили один за другим, тогда весь путь будет вполне очевидным.

## ПЕРЕСТАНОВКА ШАХМАТНЫХ СЛОНОВ

Цель: поменять местами белых и черных слонов. Слоны разных сторон не могут находиться под боем друг друга. Ходы делаются не по очереди (черные — белые), а так, как считает нужным игрок.

Решение: представьте, что доска пронумерована стандартным для шахмат способом (буквы — по горизонтали, цифры — по вертикали).

- | Черные           | Белые            |
|------------------|------------------|
| 1. A2 — B3       | 2. E2 — D3 — B1  |
| 3. B3 — D1       | 4. E4 — D3 — C4  |
|                  | 5. B1 — A2       |
| 6. D1 — C2 — E4  | 7. C4 — E2       |
|                  | 8. A2 — C4       |
| 9. E4 — B1       |                  |
| 10. A4 — C2 — E4 | 11. E2 — D1      |
|                  | 12. C4 — B3 — A4 |
| 13. B1 — D3      | 14. D1 — B3 — A2 |
| 15. D3 — E2      |                  |
| 16. A3 — B2      | 17. E3 — D2 — B4 |
| 18. B2 — D4      | 19. E1 — D2 — C1 |
|                  | 20. B4 — A3      |
| 21. D4 — C3 — E1 | 22. C1 — E3      |
|                  | 23. A3 — C1      |
| 24. E1 — B4      |                  |
| 25. A1 — C3 — E1 | 26. E3 — D4      |
|                  | 27. C1 — B2 — A1 |
| 28. B4 — D2      | 29. D4 — B2 — A3 |
| 30. D2 — E3      |                  |

## БУКВЕННАЯ СПИРАЛЬ НА КОВРИКЕ

Цель: составить предложение из букв на коврике. Правила решают вам двигаться от последней буквы только на 3 или 5 позиций в любую сторону. Звездочки разделяют слова.

Решение: начните с буквы **Т** в самом начале и составьте фразу:  
**THE SKY IS RUDDY YOUR FATE IS BLOODY.**

## БАНКИ В ШКАФУ (кухня)

Цель: переставьте банки так, чтобы буквы на них образовали осмысленную английскую фразу. Единственные гласные в этой фразе — буквы **Y**!

Решение:

SHY

GYPSY SLYLY

SPRYLY TRYST

BY MY CRYPT

## РЕШЕТКИ (кухня — вход в лабиринт)

Цель: передвиньте части решетки так, чтобы круглое отверстие расположилось напротив прохода. Нижняя часть решетки защитит вас от шипов.

Решение: перенумеруем положение частей решетки следующим образом:

1 2 3

4 5 6

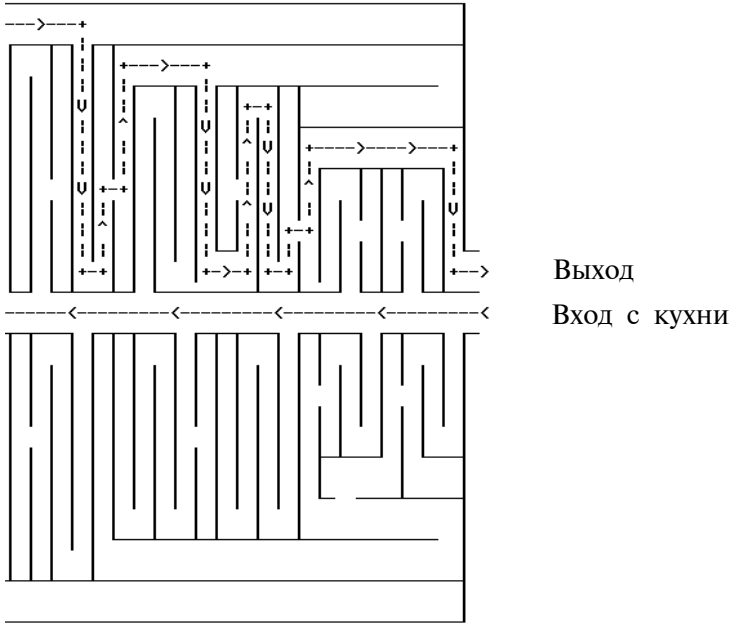
Щелкайте кнопкой мыши на следующих позициях:

5 6 3 2 5 4 1 2 5 6 3 2 5 4 1 2 3

6 5 4 1 2 3 6 5 4 1 2 3 6 5

## ЛАБИРИНТ В ПОДВАЛЕ

Цель: найдите дорогу в лабиринте, где вас ждет новая головоломка. Кстати говоря, на ковре в комнате игр тоже выткан лабиринт, это карта подвальных закоулков.



# ДЕВЯТЬ ГРОБОВ ЗА ЛАБИРИНТОМ

Цель: закрыть крышки всех девяти гробов.

Решение: гробы расположены перед вами следующим образом:

1 2 3  
4 5 6  
7 8 9

(вы).

Когда вы открываете/закрываете какой-нибудь гроб, при этом открываются/закрываются его соседи по следующей схеме (X — выбранный вами гроб, n — гробы, остающиеся без изменений):

n 2 n	1 n n	n n 3	1 (2) 3 n n n
4 (5) 6	(4) n n	n n (6)	n n n n n n
n 8 n	7 n n	n n 9	n n n 7 (8) 9
(1) 2 n	n n n	n 2 (3)	n n n
4 5 n	4 5 n	n 5 6	n 5 6
n n n	(7) 8 n	n n n	n 8 (9)



Обратите внимание на то, что гробы, находящиеся по сторонам, не влияют на центральный. К сожалению, исходное состояние гробов в головоломке определяется случайным образом, так что привести единое решение просто невозможно. Однако головоломка не так уж сложна, и обычно на нее уходит всего несколько минут.

## МОНЕТЫ НА ЧЕМОДАНЕ

Цель: перевернуть все монеты в каждой из двух отдельных головоломок. Вы можете произвольно выбрать первую монету, но потом разрешается переворачивать только те, которые находятся в одном ряду или колонке с последней перевернутой.

Решение:

			20	19					1	
		1		2		3			2	3
				13			14		15	4 5
9	8	21	12	16	4	15		14	13	6 7
10				11					12	11 8
	7			6		5				10 9
				18	17					

## ШАХМАТНЫЕ КОНИ (ванная комната)

Цель: поменять местами черных и белых коней.

Решение: головоломка без особых проблем решается «грубой силой». Однако решение оказывается достаточно длинным, и привести его здесь невозможно. В крайнем случае, если вам будет совершенно невмоготу, воспользуйтесь полным лимитом подсказок в библиотеке.

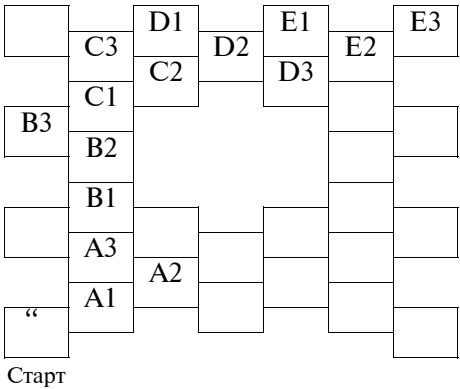
## БЕЗДНА (часовня)

Цель: добраться по цветным блокам от стартового камня со стрелкой до конечного. Вы не обязаны наступать на все камни, чтобы пересечь бездну. Каждый третий, на который вы наступаете, должен быть лилового цвета.



Решение:

Финиш



Наступайте поочередно на камни **A1, A2, A3, B1, B2...** и так до **E2, E3**.

## КАРТЫ

Цель: перевернуть все карты в каждой из двух головоломок. Переворачивать можно только те, которые находятся по соседству или в одном и то же ряду/колонке с последней перевернутой.

1	8	7	6				14
	9			10			3 2 1
	13			14		12	4 13 8 9
	12			11			5 6 7
2	3	4	5			11	
							10

## МИКРОСКОП (лаборатория)

Цель: вы играете голубыми фишками, и в конце игры их должно быть на доске больше, чем зеленых. Можно двигать фишку на соседнюю клетку — в этом случае на поле появляется новая фишка, или прыгать на две клетки, — но в этом случае фишка просто перемещается, а не размножается. Все неприятельские фишки, которые окажутся по соседству с вашей передвинутой, захватываются и меняют свой цвет.

Решение: эта логическая игра оказывается на редкость тяжелой. Компьютер старается менять ходы во время дебюта, к тому же уровень игры зависит от производительности процессора. На всякий случай мы приводим один из вариантов партии с вашим выигрышем:

1. G1—F1	G7—G6
2. G1—G2	G6—G5
3. G2—G3	G5—G4
4. G2—F4	G6—F5
5. G3—F3	F5—E4
6. F1—E3	G6—E5
7. G4—F6	F4—G4
8. G7—G6	F3—F2
9. E5—D4	F2—D3
10. E5—D5	D3—C4
11. E4—F2	E5—E4
12. F2—E2	C4—D2
13. F6—E6	E2—G2
14. D5—C4	D2—C3
15. D5—C5	F2—E2
16. C4—C2	E2—C4
17. D2—E2	G2—F1
18. D2—E1	C5—D6
19. A7—C6	E6—F7
20. D6—E7	C3—D1
21. D3—C3	A1—B1
22. D2—C1	A1—B2
23. C4—B3	A1—A2
24. C5—A3	E4—C5
25. E3—E4	C6—D7
26. B3—B4	C6—B5
27. A3—A4	C6—A5
28. D5—C6	A5—B7
29. D7—C7	A5—B6
30. A3—A5	B7—A6
31. A4—A3	B7—A7
Счет: 26	23

T

Не исключено, что компьютер окажется упрямым и не захочет играть приведенный здесь вариант. Тогда вам придется либо победить его без нашей подсказки, либо... воспользоваться решением в библиотеке.

## РАЗРЕЗАННАЯ КАРТИНКА С ОСОБНЯКОМ СТАУФА

Цель: нажимая на кнопки вдоль краев, восстановите картинку в исходное состояние. Начальная расстановка оказывается случайной при каждом новом запуске.

Решение: универсального решения, к сожалению, нет. Если перенумеровать кнопки и части картинки от **1** до **9** следующим образом:

	K1	K2	K3	
K12	1	2	3	K4
K11	4	5	6	K5
K10	7	8	9	K6
	K9	K8	K7	

то кнопки повлияют на изменение картинок так:

**K1** — заменяет картинки в частях **1**, **4** и **7** на следующие в последовательности (после **9** снова происходит возврат к **1**);

**K2** — сдвигает картинки **2**, **5** и **8** вперед;

**K3** — сдвигает **3**, **6** и **9** вперед;

**K4**, **K5** и **K6** — сдвигают картинки в рядах назад;

**K7**, **K8** и **K9** — сдвигают картинки в столбцах назад;

**K10**, **K11** и **K12** — сдвигают картинки в рядах вперед.

## БУКВЕННАЯ ГОЛОВОЛОМКА (детская комната)

Цель: составить на кубиках 3 английских слова.

Решение: щелчок кнопки мыши в верхней части столбца сдвигает 2 нижних кубика вверх, а верхний при этом переходит в нижнюю позицию. Если щелкнуть кнопкой мыши в нижней части столбца, эффект будет прямо противоположным. Щелчок на правом конце ряда сдвигает ряд вправо, причем крайний правый кубик занимает место крайнего левого; щелчок на левом конце производит обратное действие.

Вы должны составить на кубиках слова:

G	E	T
B	O	Y
T	A	D

## ПИАНИНО

Цель: повторить мелодию из 18(!) нот.

Решение: проще всего наклепить на дисплей кусок бумаги и записывать на нем очередные клавиши. Мелодия всегда остается одной и той же.

Б	Б	Ч	Б	Ч	Б	Б	Ч	Б	Ч	Б	Ч	Б	Б
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1				6	5		3	4		14		2	12
10					7		8	15				11	
					9		16					13	
					17		18						

## ПОРТРЕТ СТАУФА (галерея)

Цель: восстановить нормальное лицо Стауфа. Путь в галерею открывается, если встать перед витражом с пауками и повернуться к лестнице — и при этом будут решены предыдущие головоломки.

Решение: портрет состоит из 9 частей:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Щелчок кнопки мыши затрагивает соседние части (**X** — часть картины, на которой вы щелкнули, **n** — те части, которые не меняют состояния):

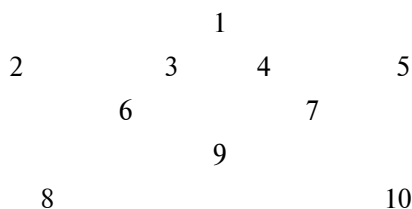
n 2 n	1 n n	n n 3	1 (2) 3	n n n
4 (5) 6	(4) n n	n n (6)	n n n	n n n
n 8 n	7 n n	n n 9	n n n	7 (8) 9
(1) 2 n	n n n	n 2 (3)	n n n	
4 5 n	4 5 n	n 5 6	n 5 6	
n n n	(7) 8 n	n n n	n 8 (9)	

Обратите внимание, что щелчок на **2, 4, 6** или **8** не влияет на центр картины. Вообще эта задачка напоминает головоломку с гробами, но у каждой части не 2, а целых 3 состояния: обычное, красное и зеленое. Исходное каждый раз оказывается различным — либо постарайтесь решить эту ситуацию честно, либо бегите в библиотеку.

## НОЖИ НА ПЕНТАГРАММЕ

Цель: снимите все ножи, «перепрыгивая» через них другим ножом. Чтобы головоломка была решена, на пентаграмме должен остаться только 1 нож.

Решение: перенумеруем ножи следующим образом:



Прыгайте в такой последовательности:

С	На	Через
6	1	3
5	3	4
2	4	3
9	5	7
1	7	4
5	9	7
8	7	9
10	4	7

## НЕБОСКРЕБ

Цель: зажигая свет в окнах, доберитесь до верха небоскреба.

Решение: щелкните на окне **1** в нижней части и следуйте дальше по цифрам. Некоторые из окон будут зажигаться автоматически.

		4	5
	2	3	
	1		

	8	9		15	
	7	10	11	14	
5	6		12	13	
4	3	2			
		1			

	25	24		10	9	8	
	22	23		11	12	7	
20	21		15	14	13	6	5
19	18	17	16		2	3	4
					1		

Обязательно раздобудьте «The 7th Guest» и попытайтесь, по возможности самостоятельно, пройти его. Полное решение займет у вас очень много времени, но, гарантируем, и удовольствие вы получите прямо пропорциональное.

А мы в одном из ближайших томов «Энциклопедии» расскажем о продолжении «Гостя...», абсолютно новой, четырехдисковой игре «The 11th Hour».

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** The 7th Guest

**Год:** 1993

**Фирма:** Trylobyte

**Размер на CD:** 615 + 101 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** мышь

# THE GRANDEST FLEET

Фирма «Quantum Quality product» известна по таким программам, как «The Perfect General», «Lost Admiral», «The Conquered Kingdoms». Эти военно-стратегические игры построены по принципу настольных, с той лишь разницей, что вам не приходится держать в голове целый свод правил, кидать кубики и переставлять фишки. Всю работу за вас выполнит компьютер. Однако это вовсе не означает, что вы не должны знать основные принципы, по которым разворачивается действие, и можете довериться только своим рефлексам и интуиции. Стратегические игры такого типа требуют от игрока точного расчета, безупречной логики и умения придумывать тактические ходы, которые поставят соперника в трудную ситуацию.

Как явствует из названия, объект игры — морские сражения. Отметим, однако, что на месте кораблей или подводных лодок могли бы быть танки и пехота, или, например, рыцари и драконы, как в «Conquered Kingdoms». В «GF» используется довольно известная и проверенная временем игровая система, которая при наличии определенной фантазии может применяться для моделирования любого рода сражений. Безусловно, сильной стороной этой системы является то, что победа зависит от множества факторов — вам нужно правильно выбрать место для развертывания сражения, грамотно набрать войска и, конечно же, умело распорядиться ими. Оригинальность вносит также и то, что критерием победы является не разгром противника, хотя это, конечно, основополагающий фактор, а специально вычисляемый рейтинг по совокупности таких итогов, как количество городов, уровень развития технологий и культуры, и многое др.

## Основное меню

Сразу же после заставки появляется меню:

**VIEW OFFICERS** — посмотреть офицеров;

**FIGHT BATTLE** — начать сражение;

**FIGHT CAMPAIGN** — начать кампанию;

**MODEM OPERATION** — использовать модем;

**RESTORE GAMES** — загрузить ранее записанную игру;

**EXIT** — выйти в DOS.

Для начала, вам, как новому офицеру, нужно зарегистрироваться. Для этого выберите пункт **VIEW OFFICERS**, где вы сможете познакомиться со статистикой уже существующих командиров. Выберите пункт **CREAT OFFICER** (создать офицера) и введите имя. С данного момента он будет представлять вас в сражениях,



получая или теряя звания и награды. Кстати, ваши боевые заслуги не только отмечаются в статистике, но и влияют на ход дальнейших битв. После получения более высоких званий, для сражений вам дается корабль-флагман, который тем более силен, чем выше ваш боевой рейтинг.

Нажмите на **EXIT** (выход) и вы вернетесь в основное меню.

Теперь вы можете смело начать сражение или кампанию. Для первого раза лучше выбрать **FIGHT BATTLE**, а затем — одно из 9 мест исторических сражений или создать уникальную новую карту, (пункт **RANDOMIZE**). Если вы выбрали историческую миссию, можно ознакомиться с крупной картой в опции **VIEW**. Нажмите на **USE THIS MAP** (использовать эту карту).

Если вы выбрали пункт **RANDOMIZE**, нужно будет указать основные черты создаваемой карты, а именно:

- размер карты;
- доля земли на карте;
- количество островов;
- количество городов;
- будут ли острова похожи по размеру или нет;

Нажмите **ONE**.



## Опции

Вам необходимо выбрать офицера, за которого вы будете играть, и компьютерного противника (или партнера, если намереваетесь играть вдвоем). Также укажите начальные условия игры и прочие детали.

ВЫ	ПРОТИВНИК
<b>A</b> — ваш офицер.	<b>B</b> — офицер компьютера.
<b>C</b> — ваша страна.	<b>D</b> — страна компьютера.
<b>E</b> — имя вашей стороны.	<b>F</b> — имя стороны компьютера.
<b>G</b> — количество баллов для строения войск.	

**B** в начале вам дается возможность «закупить» войска. Каждая боевая единица, будь это авианосец или подводная лодка, имеет свою «цену», выраженную в баллах. В этом пункте вы устанавливаете суммы, на которые вы и ваш противник можете набрать войска в начале игры.

**H** — длительность игры в ходах. Здесь можно установить количество ходов до завершения игры или выбрать сражение до полного уничтожения всех подразделений соперника.

Длительность существенно влияет на тактику сражения; в партии на 10 ходов имеет смысл быстро захватить как можно большее количество городов, в то время как в 30 и более ходов имеет смысл развивать уже существующие города, налаживать эффективную оборону и т.д.

**I** — количество начальных зон, т.е. специально выделенных на карте областей, в пределах которых вы можете расставлять войска в начале игры.

**J** — исторические/свободные начальные условия. Вы не можете изменять 3 верхних пункта **G**, **H**, **I**, если установлено историческое начало. В этом случае данные опции зафиксированы для того, чтобы примерно соответствовать историческим условиям той или иной битвы.

**L** — здесь вы можете переключиться между упрощенными и сложными правилами игры. Не будем вдаваться в тонкости, субъективно отметим лишь, что по упрощенным правилам играть менее интересно.

И наконец, установите уровень **AI** (искусственного интеллекта) соперника. Чем выше уровень, тем больше баллов **VPS (VICTORY POINTS)** вы получите. **VPS** — основной показатель вашего превосходства над соперником. Выберите пункт **CONFIRM** (подтверждаю) и **START GAME**.

## Выбор начальных зон

На игровой карте выделены двумя цветами несколько областей. С этих зон и начнется ваше противоборство с врагом. Некоторые зоны мигают белым цветом, некоторые красноватым. В зависимости от выбранной вами стороны (обычно красной), вы и будете выбирать свои зоны, а противник свои, согласно цвету. Количество областей было определено ранее (см. пункт **I** опций).

В пределах выбранных вами заштрихованных областей вы будете расставлять все ваши войска. Заранее прикиньте возможности быстрого наступления определенными боевыми подразделениями на близлежащие города, с целью их захвата. Ваш выбор должен обеспечить вам контроль над максимально большей территорией и крупными городами.

Чтобы выбрать область, подведите к ней курсор мыши и нажмите левую клавишу, или выберите ее из списка вверху экрана. Зона выделится более интенсивным цветом. Чтобы отменить выбор, просто щелкните на эту же область еще раз.

Внутри каждой области обычно находится город. Выбирая ее, вы получаете и город, поэтому тщательно изучите преимущества и недостатки той или иной зоны. Обратите внимание и на области, предоставленные на выбор вашему

противнику. Подробно исследовав их, вы с большой вероятностью сможете предположить, откуда именно ваш враг вступит в игру.

По окончании выбора, укажите курсором на пункт **DONE** и нажмите левую кнопку мыши.

## Игровое поле

Поле разделено на шестиугольники — гексы. Если вы играли в стратегические настольные игры, то должны быть знакомы с подобной системой. Каждый гекс, таким образом, граничит с 6 соседними. Разные войска перемещаются, т.е. последовательно переставляются со своего гекса на соседний, с разной скоростью (количеством гексов за 1 ход).

Важно заметить, что в процессе хода на одно поле может попасть более одного военного подразделения игрока. Если к концу хода один из кораблей не покинет этот гекс, то они пропадут (это относится только к подразделениям одной стороны. Если на поле находятся корабли разных игроков, возникнет бой). Поэтому будьте внимательны при перемещении большой флотилии и старайтесь расставлять свои суда на разные поля.

Если на одном гексе стоят 2 подразделения, то остальные уже не смогут пройти через этот гекс.

Заметьте, каждое конкретное боевое подразделение противника показано на карте только в том случае, если оно находится в зоне видимости ваших собственных кораблей/городов.

## Набор войск

Как уже упоминалось ранее, — вы получаете некоторое количество баллов для «закупки» войск, а расставлять новые силы можете только в пределах заштрихованных областей на карте. Ознакомьтесь со списком предлагаемых вам боевых подразделений. Всего в нем 12 различных видов: 10 морских (**PT BOAT, TRANSPORT, AT BOAT, DESTROYER, CRUISER, BATTLESHIP, SUB, LIGHT AIRCRAFT CARRIER, HEAVY AIRCRAFT CARRIER** и **MINE LAYER**), 1 наземное (**FORT**) и 1 воздушное (**BOMBER**). Каждое подразделение имеет свою цену.

Описание боевых подразделений, доступных для «покупки» в начале игры.

**CARRIER** (авианосец) — 31 доллар.

Максимальная прочность: 10.

Количество ходов: 4.

Дальность атаки: 0.

Сила/дальность ПВО: 3/1.

Вторжение: 3;

Бомбардировка: 0.

Обзор: 5.

ПВО на своем поле: 3/на соседнем: 2.

Если сила удара больше 4, то авианосец проводит 2 атаки. Самолеты атакуют в пределах 5 гексов.

**CVL** (облегченный авианосец) — 22 доллара.

Максимальная прочность: 7.

Количество ходов: 4.

Дальность атаки: 0.

Сила/дальность ПВО: 2/1.

Вторжение: 3.

Бомбардировка: 0.

Обзор: 5.

ПВО на своем поле: 2/на соседнем: 2.

Самолеты атакуют в пределах 5 гексов.

**BATTLESHIP** (линкор) — 30 долларов.

Максимальная прочность: 30.

Количество ходов: 4.

Дальность атаки: 3.

Сила/дальность ПВО: 2/1.

Вторжение: 3.

Бомбардировка: 4.

Обзор: 3.

ПВО на своем поле: 2/на соседнем 1.

Линкор получает возможность дополнительной атаки, если находится на одном поле с противником.

**CRUISER** (крейсер) — 19 долларов.

Максимальная прочность: 21.

Количество ходов: 4.

Дальность атаки: 3.

Сила/дальность ПВО: 2/1.

Вторжение: 3.

Бомбардировка: 3.

Обзор: 3.

ПВО на своем поле: 2/на соседнем 1.

Крейсер получает возможность дополнительной атаки, если находится на одном поле с противником.

**DESTROYER** (миноносец) — 11 долларов.

Максимальная прочность: 8.

Количество ходов: 4.

Дальность атаки: 1.

Сила/дальность ПВО: 1/0.

Вторжение: 2.

Бомбардировка: 2.

Обзор: 3.

ПВО на своем поле: 1.

Обнаруживает погруженные вражеские подводные лодки во время движения.

**PT BOAT** (патрульный катер) — 4 доллара.

Максимальная прочность: 3.

Количество ходов: 6.

Дальность атаки: 0.

Сила/дальность ПВО: 1/0.

Вторжение: 0.

Бомбардировка: 0.

Обзор: 3.

ПВО на своем поле: 1.

Может обезвреживать минные поля. Для этого передвиньте его на заминированное поле, и он очистит его от большинства мин. Обнаруживает погруженные вражеские подводные лодки во время движения.

**SUB** (подводная лодка) — 12 долларов.

Максимальная прочность: 6.

Количество ходов: 4.

Дальность атаки: 1.

Сила/дальность ПВО: 0/0.

T

Вторжение: 0.

Бомбардировка: 0.

Обзор: 1.

ПВО: Нет.

Может всплывать на поверхность для движения на 5 гексов.  
Обзор в этом режиме — 3.

**MINELAYER** (минный тральщик) — 15 долларов.

Максимальная прочность: 3.

Количество ходов: 4.

Дальность атаки: 0.

Сила/дальность ПВО: 0/0.

Вторжение: 0.

Бомбардировка: 0.

Обзор: 3.

ПВО: Нет.

Устанавливает мины. Может разместить до 7 мин на карте.  
Доступен для покупки только во время игры с живым оппонентом.

**АТ** (усиленный транспортный корабль) — 6 долларов.

Максимальная прочность: 3.

Количество ходов: 5.

Дальность атаки: 0.

Сила/дальность ПВО: 0/0.

Вторжение: 12.

Бомбардировка: 0.

Обзор: 3.

ПВО: Нет.

Используется для захвата городов.

**TRANSPORT** (транспортный корабль) — 3 доллара.

Максимальная прочность: 3.

Количество ходов: 4.

Дальность атаки: 0.

Сила/дальность ПВО: 0/0.

Вторжение: 12.

Бомбардировка: 0.

Обзор: 3.

ПВО: Нет.

Используется для захвата городов.

**FORT** (форт) — 15 долларов.

Максимальная прочность: 20.

Количество ходов: 0.

Дальность атаки: 3.

Сила/дальность ПВО: 1/1.

Вторжение: 0.

Бомбардировка: 4.

Обзор: 3.

ПВО на своем поле: 1/на соседнем: 1

Наземная постройка. Устанавливается в пределах 3 гексов от центра города.

**BOMBER** (бомбардировщик) — 6 долларов.

Максимальная прочность: 20.

Количество ходов: 0.

Дальность атаки: 3.

Сила/дальность ПВО: 1/1.

Вторжение: 0.

Бомбардировка: 4.

Обзор: 3.

ПВО на своем поле: 1/на соседнем: 1.

Бомбардировщик может атаковать или патрулировать зону в 11 гексов.



## Ход игры

После выбора начальной позиции и набора войск, фактически начинается сама игра. Партия развивается в следующем порядке. Сначала первый игрок перемещает свои войска. После того, как все ходы им сделаны, он выбирает **END TURN**. После этого игроку предлагается **COMMUNITY ASSETS MENU**, в котором он может заказать постройку новых зданий, а затем экран покупки новых боевых подразделений (все это возможно только в том случае, если у вас есть как минимум один город). После того, как вы выберете **DONE** и утвердительно ответите на запрос об окончании хода, начнется фаза сражений.

Сначала ваши войска проводят ближние атаки, соперник отвечает, затем — дальние атаки, и, соответственно, ответные выпады противника.

После того, как фаза сражений завершается (если таковая вообще имела место, ведь бывают моменты, когда войска врага далеко и битв не происходит), ход передается противнику, после чего следуют его атаки, вы защищаетесь и т.д.

Таким образом схема игры представляет из себя следующую линию в рамках одного хода:

- 1) вы перемещаете войска + строительство;
- 2) ваша атака;
- 3) ответная атака противника;
- 4) противник перемещает свои войска + строительство;
- 5) атака противника;
- 6) ваша ответная атака.

И т.д. при следующих ходах...

## Правила боя

Каждая боевая единица, будь то линкор, подводная лодка или форт, имеет атакующую силу и «жизнь», т.е. определенное количество ударов до разрушения, выраженное в баллах. Для того, чтобы напасть на врага, нужно либо поставить свой корабль на тот гекс, на котором расположен корабль противника, либо, при наличии у корабля возможностей дальней атаки, поставить его таким образом, чтобы корабль противника оказался в зоне поражения.

Во время атаки рядом с защищающимся боевым подразделением указаны две цифры, например, **5/20**. Это означает, что при нападении на данное подразделение вы отнимете у него 5 из 20 баллов. В случае, если удар отнимает больше баллов, чем имеется, например, **5/3**, защищающаяся структурная единица погибает после завершения атаки и удаляется с поля боя к началу следующего хода.

Атака и защита осуществляются «условно одновременно», т.е., если вы нападаете на судно и уничтожаете его, то, во время фазы защиты, это судно еще имеет право нанести вам ответный удар. Например, возможна такая ситуация: подводная лодка нападает на крейсер: **5/5**, и топит его. Во время ответной атаки крейсер наносит удар: **3/2**, в результате чего подводная лодка идет ко дну — обоюдная смерть.



## Таблица атаки/защиты боевых подразделений

Защита	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Атака																				
1. Carrier	3	3	1	2	3	3	0	3	3	3	1	3	3	1	0	3	3	3	3	0
2. CVL	3	3	1	2	3	3	0	3	3	3	1	2	3	1	0	3	3	3	3	0
3. Battleship	5	5	4	5	6	3	0	3	3	3	5	2	5	4	0	6	3	5	3	4
4. Cruiser	5	5	3	4	5	3	3	3	3	3	4	2	5	3	3	5	3	5	3	3
5. Destroyer	3	3	1	2	3	3	6	3	3	3	1	1	3	1	6	3	3	3	3	2
6. PT Boat	0	0	0	0	1	2	3	2	2	3	0	1	0	0	3	1	2	0	3	0
7. Sub	5	5	4	5	2	1	0	3	3	3	0	0	5	4	0	2	3	5	3	0
8. Minelayer	0	0	0	0	1	2	0	2	2	3	0	0	0	0	0	1	2	0	3	0
9. AT	0	0	0	0	1	2	0	2	2	3	0	0	0	0	0	1	2	0	3	0
10. Transport	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
11. Fort	4	4	3	3	6	1	0	3	3	3	4	1	4	3	0	6	3	4	3	4
12. Bomber	3	3	2	2	3	2	0	2	2	2	3	0	3	2	0	3	2	3	2	2
13. Plane	4	4	5	5	3	3	2	3	3	3	1	0	4	5	2	3	3	4	3	3
14. Carrier	3	3	1	2	3	3	0	3	3	3	1	3	3	1	0	3	3	3	3	0
15. Battleship	7	7	10	12	4	2	0	3	3	3	0	0	7	10	0	8	3	7	3	8
16. Sub	7	7	10	12	4	2	0	3	3	3	0	0	7	10	0	4	3	7	3	0
17. Destroyer	6	6	3	5	6	3	6	3	3	3	2	1	6	3	6	6	3	6	3	4
18. Transport	3	3	1	2	3	3	0	3	3	3	1	1	3	1	0	3	3	3	3	0
19. CVL	3	3	1	2	3	3	0	3	3	3	1	1	3	1	0	3	3	3	3	0
20. PT Boats	0	0	0	0	1	2	0	2	2	3	0	1	0	0	0	1	2	0	2	0

Номера вертикального ряда (атаки) и горизонтального (защиты) совпадают не полностью. До номера 12 включительно все абсолютно идентично. Последующие номера в ряду «Защита» скрывают за собой иные типы вооружения, отличающиеся от тех, которые зафиксированы в столбце «Атака». Итак, окончание верхнего горизонтального ряда:

- 13 — CARRIER;**
- 14 — BATTLESHIP;**
- 15 — SUB;**
- 16 — DESTROYER;**
- 17 — TRANSPORT;**
- 18 — CVL;**
- 19 — PT BOTS;**
- 20 — CITIES.**

В таблице указаны самые главные характеристики боевых подразделений, а именно атакующая и защитная способность. Вы

выбираете строку с атакующим войском, столбец с защищающимся и на пересечении получаете силу атаки.

На практике соотношение сил вычисляется следующим образом: чтобы определить, какой силы подводная лодка (**SUB**) нанесет, допустим, крейсеру (**CRUISER**), найдите строку: **SUB (16)** и столбец: **CRUISER (4)**. На пересечении получите цифру **5**. Или наоборот, сколько баллов отнимет при нападении крейсер у подводной лодки, ищите строку: **CRUISER**, столбец: **SUB**, на пересечении — **3**.

Обратите внимание, что некоторые подразделения при атаке наносят удар силой — **0**. В каждом случае это вполне логично, так как очевидно, что транспортный корабль или минный тральщик не могут противостоять авианосцу или крейсеру, а корабли без систем ПВО не могут нанести ответный удар бомбардировщикам. Это серьезно влияет на процесс боя — бывалому игроку ясно, что отпускать в дальнее плавание свои авианосцы или линкоры, не обеспечив конвой эскадренным миноносцем, — значит подвергать их значительному риску быть уничтоженными вражескими подводными лодками, не дав им ни малейшей возможности для защиты.

Ясно, что города не могут атаковать противника, поэтому они исключены из столбца атаки, но присутствуют (под номером **20**) в ряду защиты.

Кроме обычных кораблей, подводных лодок и транспортных судов, в таблице представлены супер-корабли — улучшенные модификации обычных. Вы не можете приобрести их в начале игры, но такое оружие можно построить в городах при наличии необходимых ресурсов и технологий.

## Города

Они играют ключевую роль в достижении победы. Захватывая новые города, вы получаете «источники» **VPS**, а также, при наличии доков, возможность строить новые войска и ремонтировать старые.

Города оцениваются по классу (игровое сокращение **CIA** — класс **A**), который зависит от количества проживающего в них населения.

Каждый ход вы получаете так называемые «баллы культуры», которые можете потратить на развитие городов. Используя вышеупомянутые баллы, вы можете «купить» постройки. Некоторые из них непосредственно помогают в бою (ремонтное депо). Другие дают вам **VPS** (опера), а третьи способствуют быстрейшему росту города (конвой, подземка). Чем больше городов вы имеете и чем они крупнее, тем больше «баллов культуры» вы будете получать за 1 ход.

Для того, чтобы захватить город, нужно ввести туда подразделение, чья «сила вторжения» (12 для транспортных судов, 3 у линкора) больше, чем размер города. Если же город превышает мощь атакующих его войск, вы можете потрепать его, ослабляя осадой и бомбардировками.

Другой, более гуманный метод получить нейтральный (не вражеский) город в свое подчинение — купить его (**BRIBE** — на экране строительства новых подразделений).

## Меню управления общественными активами (COMMUNITY ASSETS MENU)



Слева располагается список всевозможных строений, в котором указаны названия, затраты «баллов культуры», требуемый минимальный размер города, прибыль (или убыток) **VPS**.

Справа — список ваших городов, названия, а за ним — загадочные буквы: **OHUD tTARMR SERMSAC** — эти буквы означают наличие/отсутствие соответствующих сооружений по 3 группам.

Серым цветом выделены буквы (заглавные), означающие уже имеющиеся сооружения, зеленым — доступные для строительства, красным — выбранные для постройки (в этом случае нажатие любой клавиши отменяет выбор). Ну, а темно-серые, почти черные буквы — сооружения, которых у вас нет и которые вы не можете строить по причинам отсутствия необходимых ресурсов.

Сами буквы означают:

**[O]pera** — опера, дает 5 «баллов культуры» за ход;

**[H]ospital** — госпиталь, восстанавливает город, 3 балла за ход;

**[U]niversity** — университет, дает 5 «баллов культуры» за ход. Также необходим для строительства некоторых других строений;

**[D]owntown** — подземка, увеличивает размер города на 5;

**[T]raining** — тренировка, позволяет городу строить супер-авианосцы;

**[A]ssemble** — цех сборки, позволяет городу строить супер-линкоры;

**[R]eactor** — реактор, позволяет городу строить супер-подлодки;

**[M]ill** — фабрика, позволяет городу строить супер-миноносцы;

**[R]efinery** — очистительный завод. Позволяет городу строить супер-транспорт;

**[S]flight deck** — летная палуба, восстанавливает парк самолетов на авианосцах в пределах 6 гексов. Размещается в близлежащем аэропорту;

**[E]WS** — система электронного слежения, позволяет городу увеличить радиус обзора до 5 гексов;

**[R]epair yard** — ремонтная мастерская, утраивает скорость ремонта кораблей, находящихся рядом с городом, если корабли противника не стоят на том же гексе;

**[M]issile base** — ракетная база, стреляет самонаводящимися ракетами. Можно строить до 3 баз в городах достаточного размера;

**[S]hipyard** — морские доки, позволяет строить корабли;

**[A]irport** — аэропорт, позволяет размещать до 4 бомбардировщиков;

**[C]onvoy** — конвой, увеличивает класс города на 1. Со временем создает прирост населения.

## Меню «Построить боевые подразделения» (BUILD UNITS)

Сразу после того, как вы нажали пункт **DONE** в меню управления общественными активами, вы попадаете в этот режим. Здесь вы можете строить корабли/форты/самолеты в городах, а также вкладывать деньги в развитие города с целью увеличения его размеров, а следовательно, и усиления обороны (для этого выберите город в списке наверху и нажимайте левую клавишу мыши, чтобы увеличивать размер).

## Игровой экран

Во время перемещения войск, на экране вы видите большую карту, статистику текущего боевого подразделения или общую игровую статистику, если ни одно подразделение не выбрано (в нижней части экрана), и снизу справа — полную карту.

Внизу слева от маленькой карты расположено игровое меню, состоящее из 9 квадратиков. Центральный служит для переключения между первым и вторым меню. Подведите курсор к центральному квадрату и нажмите левую кнопку мыши — 8 крайних пунктов изменятся. Если еще раз щелкнуть на ту же кнопку, вернется предыдущее состояние этого меню.

Расшифруем значение всех опций обоих режимов.

## ПЕРВАЯ ВОСЬМЕРКА

Пропустить ход	Бросить якорь	Погрузиться/ всплыть на поверхность (для подлодок)
Характеристики текущего боевого подразделения	1	Листинг городов
Меню общественных активов	Графики	<b>DONE</b> (закончить ход)

## ВТОРАЯ ВОСЬМЕРКА

<b>SAVE</b> (сохранить игру)	<b>ABORT</b> (закончить игру)	Вкл./Выкл. музыку
Таблица атака/защита	2	Вкл./Выкл. звук
Обезвредить мину (для тральщиков)	Спустить мину (для тральщиков)	Опции

Выбирайте пункт **ABORT**, только если вы хотите сдаться. Если же вам понадобилось срочно прервать игру, пользуйтесь пунктом **SAVE**.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** The Grandest Fleet  
**Год:** 1994  
**Фирма:** Quantum Quality Product  
**Размер архива:** 4,1 Mb  
**Размер на диске:** 8,7 Mb  
**Игроков:** 1—2 (+ по модему  
и кабелю)  
**Управление:** мышь, клавиатура

# THEME PARK

Задача этой увлекательной и очень забавной игры проста — вам нужно создать самый лучший в мире парк развлечений. Все мы родом из детства, поэтому дело, которым вам предстоит заняться, достаточно близко и понятно каждому. Только вот достичь сколько-нибудь значительных успехов неожиданно оказывается крайне сложно. Игра действительно очень масштабна, в ней абсолютно все продумано до самых мельчайших подробностей. И от вас, как это ни печально, требуется такая же скрупулезность, вдумчивость, внимание к любым, абсолютно незначительным, на первый взгляд, деталям. Фейерверк веселья, музыки, света и красок создать очень сложно и очень интересно. Здесь нет мелочей, каждое ваше движение, каждый шелчок мыши, каждое необдуманное или, наоборот, удачное действие может стать решающим. И все это — на фоне чудесной графики и замечательной музыки. Да что там говорить, «Bullfrog», как всегда, на высоте.

Ваши достижения по ходу развития действия не будут абстрактными. В конце каждого игрового года вы сможете увидеть место вашего парка в ряду прочих центров развлечений. Причем анализ будет производиться по самым разнообразным категориям.

Если вы сумели занять в них первые места, поздравляем, вам удалось-таки создать идеальный парк. Но прежде, чем это произойдет, придется очень сильно попотеть и пошевелить извилинами.

А теперь обо всем с самого начала.

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ

После запуска программы Адвизор введет вас в мир парка развлечений. Чтобы пропустить заставку, нажмите пробел. Для того, чтобы прервать великолепный демонстрационный ролик, нажмите **SPACE**. Перед вами появится заглавный экран. Нажмите **SPACE** еще раз, и вас попросят ввести псевдоним. Здесь используйте клавиатуру и, в конце набора, щелкните левой кнопкой мыши на опцию с галочкой в виде буквы **V** (в дальнейшем, для простоты общения, мы будем использовать в описании сокращения ЛК и ПК, подразумевая под ними необходимость нажатия левой и правой кнопок мыши).

На каждый псевдоним можно сделать 10 записей, но количество самих псевдонимов не ограничено.

**F1 SETUP NEW THEME PARK** — начать работу по строительству нового парка.

**F2 LOAD GAME** — загрузить ранее записанную игру.

**F3 CONTINUE GAME** — вернуться в прерванную игру.

**F4 SEE CREDITS** — познакомиться с авторами.

**F5 QUIT TO DOS** — выйти в DOS.

Нажав **F1**, вы попадете в экран разработки нового парка. Здесь вы увидите следующие опции:

**YOUR NAME** — введите ваше имя;

**YOUR NICKNAME** — псевдоним;

**AGE** — возраст;

**SEX** — пол (используйте клавиши курсора или ЛК);

**PARK NAME** — имя парка;

**SIM LEVEL** — уровень имитации парка:

— **SANDBOX** — для начинающих;

— **SIM** — для тех, кто уверен в себе;

— **FULL** — для профи.

**PARK VISITORS** — настроение, с которым люди будут приходить в ваш парк;

**START LEVEL** — начальный капитал (100—200 тыс. долларов);

**OPPONENTS** — число соперников (0—40);

**OPPONENTS LEVEL** — их мастерство;

**FIRST GAME** — **NO** или **YES** (при выборе **YES** Адвизор покажет вам на конкретном примере установку чего-либо в парке, хотя это, в принципе, и так понятно).

Когда закончите все необходимые манипуляции, нажмите ЛК на галочку внизу. Теперь вам необходимо выбрать место на карте, где вы будете строить свой парк. Все доступные для этого точки помечены желтым цветом. Синие — место занято другим владельцем. Красные — недоступно из-за вашего малого банковского счета, который показан внизу экрана. Наведя на любую точку, вы увидите стоимость взноса за постройку парка в этом месте. Соответственно выбор места будет повторяться, если вы захотите продать свой парк, чтобы начать строительство нового. Правда, в этом случае ваш счет будет гораздо большим. Но в начале игры вам будет доступна только одна точка — Англия. ЛК на красную или желтую точку покажет вам условия той страны, где расположено облюбованное вами место. Причем при выборе желтой точки вы увидите значок покупки рядом с галочкой. Щелкните туда ЛК для покупки участка земли.

Экран местных условий:

**COST** — стоимость взноса.



**LOCAL POPULATION** — число потенциальных посетителей на начальной стадии функционирования парка.

**MEDIUM POPULATION** — то же, но при увеличении размеров парка.

**LONG POPULATION** — то же, но при условии большой популярности парка.

**INFLATION RATE** — говорит об экономической стабильности (чем меньше указанное значение, тем лучше).

**INTEKEST RATE** — в ваших интересах, чтобы он был меньше.

**TAX FREE PERIOD YEARS** — время, в течение которого вы будете играть без выматывающего налога на землю.

**LAND TAX** — сумма, которая рассчитывается, как отношение площади всей территории к площади вашего парка, поэтому компактность вашего центра развлечений тоже имеет громадное значение.

**WEATHER** — погодные условия.

**TERRIAN** — условия на территории парка (кошки и пр.).

**WHO** — имя владельца парка.

Щелкнув на галочку, вы вернетесь в карту мира.

Купив землю, вы увидите экран характеристик парка, в котором под названием страны будет перечислено следующее:

**PLAYER NAME** — имя владельца парка;

**BALANCE** — счет;

**PERSONALITY** — ваша доля в парке;

**VENDETTA** — если здесь вы увидите свое имя, вам явно понадобятся охранники на территории парка;

**REPUTATION** — репутация парка.

Если вы уже купили это место, нажмите ЛК на галочке и отправляйтесь в парк. Пришло время подумать об аттракционах, магазинах, обслуживающем персонале и, самое главное, о будущих посетителях.

## В ПАРКЕ

На экране вы увидите: в верхней части — меню, внизу — иконки управления. Все остальное место занимает фрагмент вашего парка.

Работа с иконками управления (слева направо):

**PATHS** — дорожки;

**QUENES** — места для очереди;

**RIDES** — аттракционы;



**SHOPS** — магазины;

**FEATURES** — вспомогательные парковые объекты;

**STAFF** — рабочие;

**MAP** — карта;

**QUERY** — вызов информации об игровых объектах;

**PARK STATUS** — краткая характеристика состояния парка;

**BANK REQUESTER** — финансовая отчетность.

Рассмотрим, как функционируют режимы, активируемые некоторыми из вышеперечисленных икон.



## PATHS. Дорожки

Они, как и все в парке, стоят денег, поэтому в начале игры прокладывайте их только там, где это особенно необходимо. ЛК в данном режиме, — и курсор принимает форму лопатки. Нажав ПК, можно выбрать между укладкой дорожек и установкой указателей.

**УКАЗАТЕЛЬ НАПРАВЛЕНИЯ** — заставляет посетителей идти в заданную вами сторону. Курсор превращается в стрелку. ЛК для установки указателя в нужное место, повторные нажатия ЛК — ориентации в правильном направлении.

**ПОЯСНЯЮЩИЙ УКАЗАТЕЛЬ (SIGN-POST)** — рассказывает о том, что находится на приличном расстоянии от данного места. Для его установки наведите знак на нужный в данном случае аттракцион, магазин или, допустим, даже туалет. Затем ЛК, перенесите его в нужное место и установите аналогично предыдущему указателю.

Не забудьте после этих манипуляций снова выбрать первое окно для прокладки дорожек. Используйте для этого ЛК. Удерживая клавишу нажатой и передвигая мышь, вы получите замечательную, прямую и длинную дорожку. Дважды нажав ЛК на соответствующую иконку, вы, тем самым, выключите любое активное окно и активируете курсор прокладки. Чтобы убрать готовую дорожку с территории парка, включите «лопатку» и нажмите ПК.

Имейте в виду, дорожки — единственный предмет, за который вам приходится платить немедленно. За все остальные деяния — в конце месяца.

## QUENE. Места для очереди

Данные места устанавливаются примерно также, как было описано выше. Причем они обязательно должны быть между входом на аттракцион и дорожкой, приводящей к нему. Длина подбирается оптимальной: малая — плохо, но и слишком большая — тоже неудобно. Помните, в вашем парке все должно быть максимально комфортно.

## RIDES. Атракционы

На простейшем уровне начинайте играть с 4 атракционами. Их число будет увеличиваться по одному в год. На других уровнях новые атракционы появляются по мере вложения капитала в эту область разработок. Два способа выбора атракциона и его установки:

- ЛК на соответствующую иконку — появляется экран с полной информацией об атракционах;
- ПК — быстрое меню.

Далее ЛК — собственно выбор. Если какое-либо изображение расположено на красном фоне — данный атракцион недоступен вам из-за нехватки денег, требующихся на его покупку.

Выбрав место, на котором, по вашему замыслу, будет действовать новый атракцион, ЛК — установка основной его части. Затем необходимо разместить **ВХОД**. Передвигайте его мышью в нужное место и ЛК. При необходимости, в дальнейшем ранее установленный вход на атракцион можно перенести в другое место (см. далее) или изменить его ориентацию в пространстве.

Обязательное условие — **ВЫХОД** в виде ступенек должен выводить людей на дорожку.

## SHOPS. Магазины

На территории парка развлечений магазины приносят неплохой доход при умелом и хитром использовании. Вообще, этот аспект деятельности требует к себе весьма пристального внимания. Люди, приходящие в парк отдохнуть и развлечься, всегда готовы тратить деньги на самые разнообразные удовольствия, подчас абсолютно бессмысленные.

В вашем распоряжении имеется 3 основных категории мест, с помощью которых (помимо атракционов) вы можете делать деньги:

- точки с питьем и едой;
- продажа сувениров (размещают ближе к выходу);
- азартные игры.

Определить нужный магазин можно также двумя способами (в т.ч. и через быстрое меню).

ЛК — для выбора и установки. Размещать объекты данного назначения следует вплотную к дорожкам.

## FEATURES. Вспомогательные парковые объекты

Ваш парк будет гораздо более привлекательным с фонтанами, разноцветными фонарями, экзотическими деревьями и другими подобными атрибутами любого уважающего себя и посетителей центра развлечений.

ЛК — выбор (можно через быстрое меню) и установка. Держа ЛК и перемещая мышь, можно делать непрерывные заграждения.

ПК — убрать с территории то, что было сделано перед этим.

Не пренебрегайте строительством туалетов, так как их посещение даст людям возможность дольше пробыть в парке и потратить оставшиеся деньги в конечном итоге во имя процветания вашего дела. Но ни в коем случае не запускайте туалеты и регулярно посылайте туда уборщиков. На всех объектах парка (и эти не являются исключением) должна быть идеальная чистота. Вашим гостям должно быть комфортно в любом, даже самом отдаленном уголке.

## STAFF. Рабочие

Вы можете нанять:

- уборщиков;
- механиков;
- охранников;
- людей для развлечения посетителей.

Выберите соответствующее окно и нажмите ЛК или ПК. Затем определите, кто конкретно вам нужен, и поставьте его где-нибудь в парке. Уборщики могут подметать мусор или стричь травку в зависимости от того, в каком месте вы их установили. Учтите, заработная плата указана в долларах за месяц!

## MAP. Карта

ЛК для вида сверху. Движения мышью перемещают вас по карте. ЛК — возврат из данного режима обратно в парк.

## QUERI MODE. Вопрос

ЛК — курсор принимает форму вопроса. Наведите его на любой одушевленный или неодушевленный объект, нажмите ЛК и увидите новые окошки справа внизу (см. ниже).

## PARK STATUS. Статус парка

Здесь дается краткая характеристика общего состояния парка.

## BANK REQUESTER. Финансы

ЛК — экран финансовой отчетности (с графиками).

ПК — **BANK STATEMENT** (численный отчет).

Всему, что так или иначе касается денег, будет посвящен специальный раздел в конце описания.

Теперь несколько слов об окошках справа внизу, активируемых режимом **QUERI**:

1. **INFORMATION** — краткая информация;
2. ПК — уменьшает время наслаждения аттракционом для посетителя, ЛК — увеличивает его;
3. **SPANNER ICON** — надежность. Чем больше красного — тем хуже;
4. **RIDER ICON** — количество людей, которые могут посетить аттракцион одновременно (изменяется ЛК и ПК);
5. **ON/OFF** — режим включено/выключено или ожидание ремонта аттракциона (появляется изображение головы механика);
6. **RIDE SPEED** — скорость работы аттракциона (изменяется). Чем она выше, тем быстрее аттракцион стареет и выходит из строя.

Специфические окошки для персонала:

1. **PINCER ICON** — для переноса выбранного рабочего в новое место;
2. Выбор зоны «патрулирования» уборщика;
3. Гаечный ключ. Отправляет механика на ремонт того аттракциона, который указан ЛК.

## Быстрые меню

В левом верхнем углу — закрыть меню.

В правом верхнем углу — изменить размер окна.

## Установка аттракционов

Только два вида: **RAISER TRACK** и **FLAT TRACK** устанавливаются особыми способами.

В **RAISER TRACK** входят следующие аттракционы:

- **ROLLER-COASTER;**
- **MONORAIL;**
- **BIG DIPPER.**

Сначала установите вход (первую секцию) с помощью ЛК и ориентируйте ее ПК. Затем создайте замкнутый маршрут. ПК — для исправления. Остальные секции аттракциона включаются с помощью **TRACK ICON** (окошко с рисунком участка рельс) из основного меню аттракционов.

Вы можете поднимать высоту участков **ROLLER-COASTER** и **BIG DIPPER**, когда дорога замкнута. Для этого нажмите ЛК на несколько секунд для подъема, а ПК — для уменьшения высоты. При этом аттракцион должен быть отключен, также, как и при любых других его усовершенствованиях. Речь идет о кольцах и петлях для **ROLLER-COASTER** и водяном всплеске для **BIG DIPPER**, которые появляются по мере разработки.

Выберите, допустим, петлю, и подведите ее к дороге. Она появится в том месте, где можно подключиться к основному аттракциону. Нажмите ЛК и петля встанет на место. После завершения модификаций, не забудьте привести аттракцион в действие.

**FLAT TRACK RIDE** состоит из:

- **RUBBER-TUBING;**
- **RACE CAR.**

Здесь последовательность работ несколько иная: сначала строите кольцо, а только затем устанавливаете вход. Помните, что на данном аттракционе вход должен быть справа, а выход слева.

Стоимость установки напрямую зависит от числа звеньев.

## ОТКРЫТИЕ ПАРКА

Не торопитесь открывать парк. Сначала хорошенько спланируйте его и создайте максимально комфортные условия для нормальной работы. Тогда и интерес к вашему парку у потенциальных посетителей резко возрастет.

Для того, чтобы открыть парк, щелкните ЛК на вход. Ту же функцию выполняет кнопка **О** на клавиатуре или в меню парка сверху экрана. **Р** на клавиатуре — пауза в игре.

## Люди в парке

**РАБОЧИЕ.**

**ЗАТЕЙНИКИ** — чем их больше и чем они дороже (а следовательно, лучше) — тем веселее будет в вашем парке. Но при этом вам придется раскошелиться!

**УБОРЩИКИ** — очень важные люди в парке. Необходимо иметь их минимум по одному на пару открытых магазинов.

**МЕХАНИКИ** — также необходимы, как и уборщики. Как уже говорилось, определенному механику можно отдать приказ на починку сломанного аттракциона. Однако у вас есть возможность просто вызвать на указанное место любого из свободных в настоящее время монтеров (щелчок ЛК на соответствующее окошко).

**ОХРАННИКИ** — нужны, но не особо. Однако, если парк будет грязным, наедут мотоциклисты-хулиганы, и вам придется туго.

Режим распределения мест работы уборщиков включается выбором соответствующего окошка из тех, что появляются справа внизу экрана (см. ранее). Здесь указываются те участки дороги, по которым будет бегать дворник. Это обеспечит более эффективную уборку парка.

Проверка деятельности рабочих осуществляется для того, чтобы эффективно контролировать работу некоторой части нерадивого персонала (увы, и такой у вас есть).

**ПОСЕТИТЕЛИ.**

Хорошие и желанные (с деньгами в кармане).

Рокеры (плохие).

Из службы контроля (могут закрыть парк).

## Основные экраны выбора

Появляются при нажатии ЛК на соответствующем окне. Затем можно получить полную информацию об аттракционах, магазинах и прочих объектах.

Каждый имеет свои особенности.

Для АТТРАКЦИОНОВ:

- название и версия;
- окупаемость;
- время работы до следующего ремонта;
- максимальная пропускная способность;
- стоимость.

Три окна справа:

- верхнее — конкуренция аттракционов (их ранг);
- **X** — выход;
- **V** — выбор.

Для МАГАЗИНОВ и АЗАРТНЫХ ИГР:

- название;
- вид товара или приза;
- **STOCK PRICE** — стоимость товара на складе;
- **SALE PRICE** — стоимость в магазине;
- **STOCK CONTROL BAR** — сколько на складе;
- **COST** — цена.

Перечень МАГАЗИНОВ и ПРОЧИХ ЗАВЕДЕНИЙ

**ARCADE** — игровые автоматы.

**BALLON WORLD** — надувные игрушки.

**BIG TIME BURGER\*** — гамбургеры.

**BIG TIME FRIES\*** — хрустящая картошка.

**COCONUT SHY** — «Брось кокос в цель».

**COFFEE SHOP** — кафе.

**DUCK SHOOT** — стрельба по уткам.

**GIFT SHOP** — магазин сувениров.

**GUN SHOOT** — стрельба по мишеням.

**ICE CREAM STALL\*** — мороженое.

**NOVELLY SHOP** — магазин новинок.

**POKEY COLA\*** — продажа колы.

**RACE TRACK** — гоночный трек.

**SALOON** — бар.

**STEAK RESTAURANT** — ресторан.

**TIN-CAN ALLEY** — «Попади банкой».

**TOY LAND** — продажа игрушек.

Магазины со знаком \* требуют подвоза товара на склад.

Для РАБОЧИХ:

- энтузиасты;
- стоимость увольнения;
- зарплата в месяц;

Для ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПАРКОВОГО «ОБОРУДОВАНИЯ» — стоимость.

Полный список возможного:

**APPLE TREE** — яблоня;

**BIRCH TREE** — береза;



**BOGGY CRAPPER** — туалет М/Ж;  
**CASTLE WALL** — стоянка;  
**CENTRE FONNTAIN** — фонтан;  
**LAKE** — озеро;  
**LAMP POST** — лампа;  
**OAK TREE** — дуб;  
**ORANGE TREE** — апельсиновое дерево;  
**OUTHONSE** — туалет обыкновенный;  
**PALM TREE** — пальма;  
**PINE TREE** — сосна;  
**PRIVET HEDGE** — изгородь;  
**ROSE BUSH** — розовый куст;  
**SPOOKY TREE** — дерево, похожее на привидение;  
**SUPER TOILET** — супертуалет;  
**TROPICAL BUSH** — тропический куст;  
**TREE STUMP FENCE** — изгородь из пеньков;  
**WEeping TREE** — плачущее дерево;  
**WHITE FENCE** — белый забор.

## Информационные экраны

Четыре окошка:

- **GO TO ICON** — увидеть аттракцион и пр.;
- **PAHK**;
- переместить вход;
- галочка.

Информация по АТТРАКЦИОНАМ:

- **RIDE COST** — стоимость за аттракцион;
- число людей, побывавших на аттракционе с начала игры;
- как люди оценивают его работу;
- стабильность работы;
- пропускная способность за раз.

МАГАЗИН:

- тип продаваемой продукции;



- число покупателей;
- стоимость сырья;
- стоимость продажи;

#### РАЗВЛЕЧЕНИЯ:

- вернутся ли сюда люди;
- победители/игравшие;
- процент выигрыша;
- стоимость приза;
- цена за игру.

Последние параметры могут меняться по вашему усмотрению.

#### РАБОЧИЕ:

- длительность работы;
- число обратившихся и число имеющих профессиональное образование — для затейников;
- заработная плата;

Одно из окошек справа — «вы уволены»

#### ПОСЕТИТЕЛИ:

- время, проведенное в парке;
- на скольких аттракционах успел побывать;
- настроение;
- сколько денег осталось.



## Использование основного меню

**PARK MENU** (парковое меню):

- **RESTART** — начать игру заново;
- **LOAD** — загрузить ранее записанную игру.

**SAVE** — запись в игре.

**PARK OPEN (O)** — открыть парк.

**FIREWORK DISPLAY (F)** — экран показа пожаров в парке.

**QUIT (ALT+ESC)** — выход из игры.

**OPTIONS MENU** (опции в игре):

- **SOUND FX** — звуковые эффекты;
- **MUSIC** — музыкальное сопровождение;
- **ADVISOR** — советы Адвизора в игре;

— **AUTO BUG BUS (SHIFT B)** — автоматическая покупка новых видов автобусов.

**SANDBOX/SIM/BUSINESS** — в течении игры можно изменить уровень сложности (при уменьшении уровня сложности вы теряете 10% своего банковского счета).

**GAME SPEED** — скорость в игре.

**DISPLAY MENU:**

— **TOGGLE SCREEN MODE (R)** — переключить режим экрана;

— **RIDE PURCHASER (F1)** — экран покупки аттракционов;

— **SHOP PURCHASER (F2)** — для магазинов;

— **SCENERY PURCHASER (F3)** — выбор декораций;

— **STAFF (F4)** — работники в парке;

— **SHOP LIST (F5)** — список магазинов в наличии;

— **RIDE LIST (F6)** — список аттракционов;

— **STAFF LIST (F7)** — список рабочих;

— **PARK MAP** — карта парка;

— **BANK REGNESTER** — графика работы парка;

— **BANK STATEMENT** — финансовый отчет;

— **PARK STATUS** — статус парка по сравнению с другими;

— **STOCK SCREEN (SHIFT—S)** — экран хранилища (наличие тех или иных товаров на складе);

— **RESEARH DEPARTMENT (N)** — экран разработок;

— **GAME** — возвращение в игру.

**STOCK MARKET (CONTROL—S).**

**WORLD MAP (M)** — выйти в карту мира;

**MAKE THINGS TINY (SHIFT—T)** — уменьшение всего в парке до лилипутских размеров.

## PARK STATUS SCREEN.

### Экран развития парка

Хороший владелец парка периодически должен заглядывать сюда. Здесь вы увидите процентное отношение счастливых и недовольных посетителей и их основные мысли по поводу вашей работы, обозначенные значками.

Мысли посетителей (ср. с описанием и рисунками в игре).

О еде (желтый):

- я голоден и меня мучает жажда;
- я голоден;
- я хочу пить;
- я не голоден и не хочу пить.

Ищу (зеленый):

- выход;
- туалет.

Информация (голубой):

- я только что поел;
- я только что попил;
- я купил игрушку;
- я нашел выход;
- у меня нет денег;
- я трачу деньги на аттракционы;
- я был на всех аттракционах;
- пора бы и домой.

Плохие мысли (серый):

- питье плохое;
- еда невкусная;
- приз недостаточно дорогой;
- нет шанса выиграть;
- цена высока;
- слишком большой навар;
- много мусора вокруг.

Чувства (белый):

- я счастлив;
- я чувствую себя **ОК**;
- я несчастлив;
- я устал гулять;
- я скучаю;

Полный желудок (темно-синий):

- я не могу есть и пить;



— я не могу ничего съесть;

— я не могу ничего пить.

Хороший руководитель парка постоянно следит за настроением и желаниями своих гостей.

Справа внизу находятся еще два окошка: **STOCK SCREEN ICON** и **RESEARCH ICON**.

## STOCK SCREEN. Экран наполнения склада

Товары, которые нужно завозить на склад:

**ICE CREAM;**

**FRIES;**

**COLA;**

**BURGERS;**

**BEER;**

**STEAK.**

Число под названием товара — сколько еще имеется в наличии. Чтобы внести необходимые коррективы, нажмите ЛК на выбранную категорию товара. Затем выберите величину заказ и шелкните ЛК на **SEND ORDER**. Учтите, что с развитием парка можно увеличить и вместимость склада.

## RESEARCH. Экран разработки

Установите объем красной жидкости в **PUMP**. Это количество денег (0—10 тыс. долларов), которые вы тратите ежемесячно на разработки. Затем распределите ее в **VATS** (отдельные цилиндры). У вас имеется 6 бачков разработок (слева направо):

— деньги на поддержание работающих аттракционов;

— на новые аттракционы;

— на новые магазины;

— обучение обслуживающего персонала и рабочих;

— новый биотуалет и пр.;

— уровень разработок.

## Договор с профсоюзом

Это не самый последний момент в игре. Если вы не договоритесь с профсоюзными лидерами, возможна даже забастовка.

## Финансы

Регулярно справляйтесь о состоянии ваших денежных дел. Это поможет держать цены оптимальными.

Четыре числа внизу — это:

- ваши наличные капиталы;
- рыночная цена парка;
- ваш долг банку;
- цена входного билета.

Графики позволяют наглядно увидеть процветание вашего парка: **1, 12, 48** — соответственно за последний год, 12 и 48 лет.

Вы можете увидеть сразу несколько графиков по вашему выбору:

**BALANCE** — ваши средства в наличии;

**MONEY IN, OUT** — количество денег, которые вы получаете и тратите;

**PEOPLE ON BUS** — самый важный график (!). Позволяет по количеству человек на одном автобусе регулировать входную плату (максимум — 20);

**SHARE VALUE** — цена акции;

**GATE TAKING** — барыши от входных билетов;

**SHOP TAKING** — барыши от магазинов;

**STAFF WAGES** — зарплата рабочим;

**OVERALL RATING** — полный рейтинг парка;

**STATEMENT** — финансовый отчет за последний месяц.

**SHARE** — нажмите **A**, чтобы присоединиться к «быкам» и «медведям» финансового рынка. Здесь вы можете купить пай в других парках и защитить себя от взвинчивания цены на торгах. Если кто-то получит слишком большую долю в вашем парке, то играйте на повышение и вы его больше не увидите. Помните, чем большая доля парка будет выкуплена у вас, тем меньшую часть прибыли вы в итоге получите.

Посмотрите на экран **STOCK MARKET**. В центре — фамилия владельца парка, выбранная курсором справа. Далее 3 числа — это количество наличных денег, число имеющихся паев (акций), их денежное выражение.

Все владельцы сверхху имеют часть прибыли от парка.

Владельцы снизу продали акции выделенному владельцу в центре, т.е. он владеет частью их собственности.



Строка около каждого имени справа отмечает характер изменения цены акции этого парка:

- желтая отметка показывает, что эти акции имеются в наличии;
- белая: вы — совладелец парка;
- красная — владелец этого парка имеет часть акций вашего.

**КУПИТЬ!**

Используя мышь, выберите парк с перспективными планами на будущее. Если у него имеются в наличии акции, то постарайтесь выкупить их, причем в больших количествах. Это даст вам возможность сразу прорваться в верхнюю часть экрана, т.е. в список совладельцев этого парка.

**ПРОДАТЬ!**

Выберите парк с белыми значками справа. Здесь, соответственно, вы можете продать акции.

## Конец года — подведение итогов

Вы увидите список лучших парков, ваши грамоты и награды, которые показывают крутизну того, чего вы смогли достичь.

Красная грамота свидетельствует о том, что у вас что-то очень не в порядке. Если к следующему году вы это «что-то» не исправите, то уже не станете номером первым.

**RATING CHART** — здесь вы увидите сравнение вашего парка с другими по 6 категориям:

- богатый;
- любимый народом;
- привлекательный;
- большой;
- удобный;
- интересный.

Выбрав **CHART ICON**, вы перейдете обратно к грамотам и наградам. Затем вы увидите сравнение финансовых отчетов двух последних лет (**LAST** и **THIS YEAR**), где оцените свои достижения по следующим позициям:

- наличные деньги;
- деньги в акциях;
- баланс;
- ваша ссуда;
- максимальная ссуда;

- барыши;
- издержки;
- проценты, выплаченные вам и вами;

Плата за землю.

Если возникнет необходимость, вы можете попытаться продать парк на аукционе. Для этого выберите зеленый квадрат со знаком \$ и нажмите ЛК. Вам будет предложена начальная аукционная сумма. Если она вас устраивает — переходите к торгам. Если (увы) ваш парк никому не нужен, возвращайтесь к работе и постарайтесь в ближайшее время кардинально улучшить его.

Учтите, что продать парк на простом уровне сложности нельзя. А если вы выкупите землю у государства, то это намного увеличит сумму, предлагаемую на аукционе.

T

## Банкротство

Если вы не можете выплатить свои долги в конце года, то следующий может оказаться для вас последним.

## НЕСКОЛЬКО ПРАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ

- При планировке парка всячески старайтесь избегать образования тупиков.
- Понемногу отдавайте банку ссуду, хотя и торопиться тоже не стоит, ведь свободные деньги можно пустить в оборот.
- Когда вы расплатитесь с банком, правительство той страны, на территории которой стоит парк, предложит вам выкупить у него землю в свою собственность. Обычно для этой сделки нужна кругленькая сумма. Если, выкупив землю у правительства, вы при этом влезете в долги, это — верный путь к банкротству.
- Парковый смотритель (слева внизу) дает вам советы. В основном это рекомендации поднять цены на входные билеты, еду и пр. Он также сообщает, что заблудился кто-то из маленьких посетителей.
- Охранник защищает ваш парк от рокеров и получает самую большую зарплату.

### ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Theme Park  
**Год:** 1994  
**Фирма:** Bullfrog  
**Размер архива:** 8 Mb  
**Размер на диске:** 16 Mb  
**Игроков:** 1  
**Управление:** мышь, клавиатура

# TEEN AGENT

Всемирно известный MEGABANK. Инкассаторская машина привозит очередную партию золота на хранение. Охрана проверяет инкассаторов и разрешает им занести золото внутрь. Но обычное течение дел резко нарушается. Войдя в хранилище, банковские работники видят странную картину — все имеющееся золото исчезает в воздухе...

Суперсекретная организация RGB (как переводится эта аббревиатура, не знает даже ее начальник, настолько это секретно). Он сидит за своим столом и горько жалуется на судьбу гадалке: недавняя, с блеском проведенная операция по НЛЮ над Белым домом (их все просто сбили), почти гарантировала ему повышение, но неудачи в деле с пропадающим золотом длятся уже почти полгода и ситуация становится совсем безнадёжной. Начальник RGB решает на последний шаг — он уговаривает самую лучшую из до сих пор известных гадалку погадать по телефонной книге на предмет поиска человека, способного решить эту проблему. Судьба указывает на подростка Марка Хопеха...

Секретные агенты подкарауливают его и добиваются согласия проехать в RGB своим обычным методом (удар пистолетом по голове). Попав к начальнику, Марк получает и его извинения, и объяснение цели похищения, и предложение стать секретным агентом для решения дела о пропавшем золоте. Марк сначала отказывается, так как аргументы о самоуважении, патриотизме и прочие моральные ценности его совершенно не трогают. Однако то, что все девушки любят секретных агентов, окончательно решает дело, и он соглашается ехать в секретный лагерь для подготовки к шпионской деятельности.

А вы получаете возможность помочь Марку успешно выполнить полученное задание...

## УПРАВЛЕНИЕ

Для начала просто поводите курсором мышки по экрану, наводя его на имеющиеся предметы или людей. Если при совмещении курсора с нужным объектом загорится ключевое слово типа **PATH** (дорога) или **GUARD** (охранник), это значит, что данный предмет может быть использован тем или иным образом. Если ключевого слова нет — это всего лишь декорация, и в игре данный объект не используется. Впрочем стоит отметить, что некоторые вещи также бесполезны, несмотря на наличие ключевого слова.



Управление главным героем осуществляется полностью при помощи мышки. Надо отметить, что в отличии от других игр подобного типа, в «Teen Agent» полностью отсутствуют иконки действия типа **ХОДИТЬ, БРАТЬ, СМОТРЕТЬ** и т.д. Все манипуляции Марка осуществляются просто нажатием правой кнопки мышки. В дальнейшем, если вы в тексте читаете фразу типа: «Марк взял, пошел, поговорил и т.д.», имейте ввиду, что это осуществляется именно нажатием правой кнопки и никак иначе. Использование левой кнопки мыши аналогично команде **СМОТРЕТЬ**. Щелкнув ею на любой предмет или человека, вы узнаете мнение Марка о выбранном объекте.

Подведя курсор к самой верхней части экрана и подождав немного, вы получите доступ к экрану имеющихся у Марка предметов (что-то типа бездонного кармана). Он выглядит, как прямоугольное поле камуфляжного цвета с картинками, изображающими соответствующие предметы. Выход из **INVENTORY** осуществляется перемещением курсора в нижнюю часть экрана. Чтобы использовать предмет, лежащий в «кармане» Марка, на объект, находящийся непосредственно на игровом экране, нужно:

- нажать на него (предмет) правой кнопкой мышки. При этом появится надпись, например, типа: «**PASS &**»;
- выйти из экрана имеющихся предметов;
- найти нужный объект и подвести к нему курсор. При этом надпись изменится следующим образом: «**PASS & GUARD**»;
- опять нажать правую кнопку, и действие Марка, если оно возможно, осуществится.

Точно также, только без выхода из экрана предметов, осуществляются операции по соединению двух предметов, имеющихся у Марка.

Когда в тексте вы прочитаете фразу типа: «Марк пошел», или: «Пройдите», это значит, что вы должны найти дорогу (**PATH**) и нажать правую кнопку мышки. Точно также, если вы видите: «Марк вошел в...», или: «Войдите», имеется ввиду использование двери (**DOOR**). Для выхода откуда-нибудь обычно используется также (**DOOR**) или (**WAY OUT**). Так как это встречается достаточно часто, нет смысла каждый раз отдельно описывать подобные моменты. Но если дорога или дверь называются как-то иначе, конечно, это будет отмечено отдельно.

Для людей, не имеющих такого удобного устройства управления, как мышь, предусмотрено управление с клавиатуры:

- стрелки вверх, вниз, влево и вправо — перемещение курсора;
- **CTRL** — соответствует нажатию левой кнопки мыши;
- **ALT** — то же, правая кнопка.

## СИСТЕМНОЕ МЕНЮ

Это меню вызывается любой из клавиш от **F1** до **F10** и состоит из следующих позиций (их значения на экране меняются нажатием **[+]** и **[-]**):

**LOAD GAME** — восстановить записанную ранее игру;

**SAVE GAME** — записать игру на один из 10 имеющихся слотов;

**MUSIC VOLUME** и **SOUND VOLUME** — громкость музыки и эффектов. Вы можете выбрать нужный уровень:

— **OFF** — выключено;

— цифровые значения — уровень громкости от 10% до 90% мощности;

— **MAX** — максимальная громкость;

**HERO SPEED**, **GAME SPEED** и **TEXT SPEED** — скорость передвижения главного героя, скорость самой игры и скорость вывода текста. Возможны четыре значения:

— **SLOW** — минимальная скорость (для быстрых машин типа Pentium). Кроме этого, скорость вывода текста имеет еще меньшее значение — **CLICK**, он не исчезает до тех пор, пока вы не нажмете кнопку мыши;

— **NORMAL** — нормальное, устанавливаемое по умолчанию значение;

— **FAST** — скорость увеличена;

— **CRAZY** — максимальное значение (пригодится для медленных машин типа 286);

**GRAPHICS MODE** — графический режим монитора:

— **COLOR** — цветной;

— **MONO** — монохромный;

**RETURN GAME** — вернуться из системного меню в игру;

**QUIT** — выйти в DOS.

## СЕКРЕТНЫЙ ЛАГЕРЬ

У ворот лагеря стоит охранник (**GUARD**), который не пропустит Марка внутрь до тех пор, пока тот не покажет ему пропуск (**PASS & GUARD**). Идите дальше по дороге до здания. Зайдите в комнату 001 для доклада о прибытии. Капитан, начальник лагеря, очень рад новичку и обещает приложить все силы для того, чтобы сделать Марка лучшим из лучших агентом (однако, чтобы достичь этих сияющих вершин, необходимо будет пролить немало слез, пота и крови). Не откладывая дела в долгий ящик, командир дает вам возможность выполнить три специальных задания.

## Задание первое

Все очень просто и незатейливо. Капитан запирает Марка в камере и приказывает ему выбраться из нее с помощью только подручных средств и смекалки.

Первым делом выдерните пружину из матраса (**SPRING**). Затем попытайтесь вывернуть лампочку (**BULB**). Во время этой операции Марк оторвет лампочку от шнура на котором она висела, и тот упадет на пол. Четыре раза покричите в решетку (**CRATES**). В последний раз Марк прокричит, что он голоден, и ему принесут еду (**BOWL**). Пришло время использовать упавший шнур (**LIVE CABEL**), Марк сам прикрепит его к подносу с едой (**BOWL**). Используйте переключатель (**SWITCH**). При этом по подносу пробежит зловещая искра. Теперь время звать капитана. Опять покричите в решетку (**CRATES**). Трах-ба-бах!.. Капитан дико трясется от электрического удара и слегка привирается к подносу с едой. Общитесь его (**BODY**) и, найдя ключ от темницы, используйте для открытия двери (**JAIL KEY & DOOR**).

Выйдя на свободу, Марк встречает капитана, который хотя и имеет несколько болезненный вид, но признает, что задание выполнено.

## Задание второе

Вернувшись в комнату капитана, Марк застаёт его привязанным к стулу. Тот объясняет следующее задание: якобы, капитан — это вражеский пленный, который знает секретный пароль, а от Марка требуется узнать пароль любым способом. Даже на вопрос Марка можно ли при этом вырвать у него глаз, капитан подумав, все-таки отвечает согласием. Но Марк не головорез, а скромный паренек, и вам придется найти способ несколько помягче.

Выходите из комнаты и идите по дорожке налево. Вы дойдете до кирпичной стены (**BRICK WALL**), за ней виднеется лопата (**SHOVEL**), которую неплохо бы достать. На стенку Марку не залезть, слабоват физически. Попробуйте хитрость, воткните пружину (**SPRING**) в твердую землю (**SOLID GROUND**) и используйте ее. Перелетев через стенку, Марк подбирает лопату и заодно выясняет, что эту преграду можно было и просто обойти. Справа от стенки вы видите растение (**PLANT**), веточку которого необходимо отломить (**DELICATE PLANT**).

Возвращайтесь в комнату капитана и попытайтесь пощекотать его найденной веткой (**DELICATE PLANT & CAPTAIN**). Хотя фиктивный пленный и смеется, но пароль все-таки не говорит. Одно утешение, что Марк подбирает вывалившийся от смеха швейцарский армейский нож (**SWISS ARMY KNIFE**).

Опять покиньте капитана, но теперь идите направо, до палатки (**TENT**). За оградой виден загадочный предмет (**MYSTERIOUS OBJECT**). Чтобы его достать, необходимо армейским ножом (**SWISS ARMY KNIFE**) перерезать ограду (**FENCE**). Выдернуть предмет из земли Марк не может, поэтому надо его выкопать лопатой (**SHOVEL & MYSTERIOUS OBJECT**). То, что вы искали, оказывается всего лишь обыкновенным калейдоскопом (**KALEIDOSCOPE**)!

Возвращайтесь к воротам, через которые вошли в лагерь, и отдайте калейдоскоп часовому (**KALEIDOSCOPE & GUARD**). Взамен Марк получает газету «Солдатские новости» (**SOLDIER NEWS**). Охранник всю игру играет с новой игрушкой, а Марк может спокойно взять гранату (**GRENADE**), висящую у солдата на поясе.

Пора разобраться с капитаном. За свежий цветной специальный выпуск «Солдатских новостей» (**SOLDIER NEWS & CAPTAIN**) капитан готов сделать все, что угодно, и, конечно, он называет пароль **COFFEE**, который Марк должен сказать местному бармену для получения третьего задания. Не удержавшись от маленькой мести, Марк уходит, так и не развязав капитана и не дав ему заветную газету.

## Последнее задание капитана

Дверь в бар «**CANTINE**» (**CANTEENAGENT DOOR**) находится слева от комнаты капитана (дверь с номером 001). Зайдя в бар и поговорив с барменом (**BARMEN**), Марк узнает о содержании третьего задания: капитан где-то спрятался и его надо найти. Как удалось ему развязаться без своего верного ножа и спрятаться — неизвестно, но поиски надо как-то начинать. Бармен угощает Марка кофе, в результате чего вами приватизируется кружка (**MUG**). Расспросы бармена не дают никаких результатов — где спрятался капитан, он не говорит и предлагает выполнить задание честно. Берите крошки (**CRUMBS**) со стола и выходите из бара (**EXIT**).

Между дверьми стоит урна (**TRASH CAN**). Обыскав ее, Марк находит веревку (**ROPE**). Привяжите ее к гранате (**ROPE & GRENADE**), в результате получите веревку, привязанную к гранате (**ROPE TIED TO GRENADE**). Идите опять в комнату капитана и примените эту конструкцию к ящику стола (**ROPE TIED TO GRENADE & DRAWER**). Хитрый Марк привязал веревочку, чтобы не пострадать от взрыва, но дергал ее слабо, и когда он вышел из укрытия проверить, почему нет взрыва, тут-то и «ба-бах»! Но ничего страшного не случилось (главные герои не погибают), а стол поврежден, и обыскав ящик (**DRAWER**), вы находите снотворное (**MEDICINE**).

Если идти от кирпичной стены направо или от палатки налево (смотри главу «Второе задание»), то Марк попадает

в тренировочную зону лагеря. Она состоит из грязевой ямы и двух столбов с соединяющей их веревкой. По столбу прыгает птица, надо бы ее поймать. Соедините крошки и снотворное (**CRUMBS & MEDICINE**), чтобы получить усыпляющий корм (**DRUGGED FOOD**). Применяв его на столб (**DRUGGED FOOD & POST**), вы заставите Марка залезть туда и насыпать отраву на его верхушку. Бедная птичка, поклевав такие крошки, падает без чувств на землю, а Марк ее подбирает и кладет себе в карман (**BIRD**)... Надо немного потренировать Марка. Заставьте его залезть на столб (**POST**). Как и следовало ожидать, он плюхнется с него в грязь. Но ничего, пока он в ней лежит, наберите в кружку грязь из ямы (**MUG & MUD POOL**), в результате получите кружку, полную грязи (**MUG FULL OF MUD**).

Возвращайтесь в бар и посадите птицу на радио, стоящее в левом углу (**BIRD & RADIO**). Пока бармен воюет с ней, налейте грязь из кружки Марка в кружку бармена (**MUG FULL OF MUD & MUG**). Надо напомнить бармену (**BARMEN**), что неплохо бы попить чайку, и когда он глотнет такого напитка, легкое сотрясение бара от его падения сообщит вам о том, что бармен Марку больше не помеха. Теперь можно спокойно войти в кладовку бара (дверь слева). В ней находится 5 бочек, а в одной из них, в отверстии мигает что-то, похожее на глаз капитана (**BLINKING HOLE**). Когда Марк ткнет пальцем в эту дырку, капитан в третий раз горько пожалеет о встрече с вами.

Теперь все задания выполнены, капитан доложил об этом, и Марк вновь попадает в штаб к начальнику RGB. Теперь вы — секретный агент, и вам поручается проверить виллу одного подозрительного бизнесмена (в век пластиковых карточек он тратит наличные деньги огромными кучами и вдобавок до этого никогда не процветал). Хотя Марк очень просил дать ему какое-нибудь шпионское спецоборудование типа летающих ботинок или пистолета с глушителем, но начальник, сославшись на неожиданное опустение складов RGB (а на самом деле наверняка в целях безопасности как Марка, так и окружающих его людей), дает новоиспеченному агенту только тюбик с суперклеем (**SUPER GLUE**).

## ОСМОТР НА МЕСТНОСТИ

В тот момент, когда Марк прибывает к цели своего задания, вы можете ознакомиться с планом местности. Рядом с озером находятся деревня, лес и особняк подозреваемого, обнесенный стеной и больше похожий на крепость, чем на дом. В самом начале Марк оказывается на берегу озера. Оттуда идет три возможных пути:

**PATH VILLAGE** — в деревню (вниз);

**PATH FOREST** — в лес (налево);

**PATH MANSION** — путь к особняку (направо).

## Вокруг особняка

Сначала идите к особняку. У его входа стоит вооруженный охранник (**GUARD**). Марк должен поговорить с ним два раза, в результате тот даст ему конфету (**CHOCOLATE CANDY**). Видимо, он большой любитель сладостей и перекусывал чем-то до вашего появления, так как у его ног валяется обертка (**WRAPPER**). На всякий случай Марк должен подобрать ее. Вокруг дома, обнесенного высокой стеной, идет дорога (**PATH AROUND MANSION**). Пройдя по ее правому ответвлению, вы попадаете на первый участок стены (ориентиром вам послужит ежик с яблоком). На этом экране Марк может подобрать камень (**ROCK**).

Вернитесь к охраннику, и когда Марк появится на экране, тот достанет из кармана какую-то подозрительную бутылку. Когда он поднесет ее к губам, резко окликните его (**GUARD**) — от страха бутылка выпадет из рук. Теперь Марк может ее подобрать. Это — виски (**WHISKY**). Пройдя по левому участку дороги вокруг замка (также **PATH AROUND MANSION**, но выше), вы попадете ко второму участку стены, (ориентир — большое дерево с дуплом). На этот экран также можно попасть, пройдя правее первого участка стены. Здесь вас интересует дикорастущее растение (**WILD PLANT**). Выдернув его из земли, Марк получает дикую картошку (**WILD POTATOE**).

## В лесу

Возвращайтесь к берегу озера (**PATH TO SHORE**) и выберите дорогу, ведущую в лес. Вдали виден странный домик с оленьими рогами над входом. Войдите в него. Внутри безлюдно и есть возможность чего-нибудь стянуть. Марк должен взять бензопилу (**CHAINSAW**) и слегка подпортившийся сыр (**ROTTEN CHEESE**). Впрочем, как выясняется, и бензопила без топлива, так что улов — так себе. Кроме этого внимание Марка привлекает буфет с сердечками, вырезанными в его дверцах. Применив на одно из них имеющуюся у него конфету (**CHOCOLATE CANDY & HEART-SHAPED HOLE**), получается конфета в виде сердечка (**HEART-SHAPED CANDY**). Заверните ее в обертку (**WRAPPER & HEART-SHAPED CANDY**) и получите вполне приличный подарок (**WRAPPED CANDY**). Выйдите из дома и вернитесь к озеру (**PATH TO LAKE SHORE**).

## В деревне

Теперь ваш путь лежит в деревню. Вся она состоит из двух домов, таблички **(1)** и **(2)** на них помогут вам ориентироваться. У дома **1** стоит автомобиль. Откройте его дверь **(CAR DOOR)**. Под передним правым сиденьем виднеется рычаг **(LEVER)**. Нажав на него, Марк может открыть багажник **(TRUNK)** и, посмотрев в него, обнаружить ящик с инструментами **(TOOL BOX)**. Заберите его с собой. В экране имеющихся предметов нажмите на него сначала правой, а потом левой кнопкой мыши. В результате этих манипуляций Марк откроет и осмотрит ящик. Появятся два новых предмета — домкрат **(CAR JACK)** и гаечный ключ **(SPANNER)**. Ящик при этом исчезнет.

На доме **1** висит баскетбольное кольцо, в которое безрезультатно пытается попасть мячом местный мальчик. Пусть Марк поможет ему, вдруг это даст какой-нибудь результат. Для этого опустите кольцо при помощи гаечного ключа **(SPANNER & BASKET)**. Теперь, когда мальчик наконец-то попадет в корзину, он уговаривает дедушку выполнить обещание о поездке в город, после чего они вместе уедут на машине. Это позволит вам спокойно войти в дом и взять без разрешения дробовик **(SHOTGUN)** и вентилятор **(FAN)**. Кроме этого, открыв ящик комода **(DRAWERS)**, Марк может забрать также и носовой платок **(HANDKERCHIEF)**.

При выходе из дома найдите слева от него дорогу, ведущую в поле **(PATH TO FIELD)**, и идите по ней. Поле выглядит так, как и должны выглядеть сельскохозяйственные угодья — снопы, грядки, пугало с воронами, некоторая живность — мыши и курицы. Для начала Марк должен взять грабли **(RAKE)** и серп **(SICKLE)**, оставленные, видимо, каким-то забывчивым крестьянином. Когда Марк пнет курицу **(HEN)**, из нее вывалится перо **(FEATHER)**. Подлые вороны не подпускают к пугалу. Стрельнув по ним из дробовика **(SHOTGUN & CROW)**, можно заставить их ретироваться. Теперь Марк может раздевать пугало, то есть взять маску для ныряния **(DIVE MASK)** и ласты **(FINS)**.

Посмотрев на третий слева в нижнем ряду стог сена (или второй, если считать от начала дороги), Марк найдет иголку **(NEEDLE)**. И кто только сказал, что это так трудно? Далее произведите операцию посложнее — положите платок в мышиную нору **(HANDKERCHIEF & MOUSE HOLE)** и дайте мышке (которая на экране) испортившийся сыр **(SOMEWHAT ROTTEN CHEESE & MOUSE)**. Хотя мышь и дикий зверь, но такую гадость она не переносит и стремглав бросается в норку. Хоп, «ловушка» захлопнулась. Засунув руку в норку **(MOUSE HOLE)**, Марк получает новую игрушку — мышь **(MOUSE)**.

## У озера

Посмотрев на серп, Марк обнаруживает, что тот совершенно тупой и надо бы его заточить. Для этого вернитесь к берегу озера и используйте серп на колодец (**SICKLE & WELL**). Как и ожидалось, серп стал достаточно острым (**SHARPENED SICKLE**).

Раз уж оказались у воды, то почему бы не понырять? Соединив маску и ласты (**MASK & FINS**), вы сделаете Марку водолазный костюм (**DIVING EQUIPMENT**). А нажав на него на экране предметов правой кнопкой мышки, заставите своего героя нырнуть в озеро. Как можно быстрее постарайтесь взять якорь (**ANCHOR**), лежащий в левом нижнем углу экрана. Если это не получится с первого раза, пробуйте до тех пор, пока не выйдет.

Покорив морские глубины, неплохо бы побывать на острове посередине озера. Для начала общитесь лежащую на берегу лодку (**BOAT**) — Марк найдет в ней обломок весла (**BROKEN PADDLE**). После этого надо заправить бензопилу при помощи виски (**WHISKY & CHAINSAW**). В результате получится слегка подпившая, но вполне работоспособная пила (**DRUNKEN CHAINSAW**). При ее помощи спилите ветку дерева с дуплом, находящегося у второго участка стены особняка (**DRUNKEN CHAINSAW & BRANCH**). Подобрав полученный кусок ветки (**BRANCH**) и применив его на сломанное весло (**BRANCH & BROKEN PADDLE**), вы заставите Марка склеить все это в корявое на вид, но пригодное к употреблению весло (**PADDLE**). Вернувшись к озеру, вы с его помощью можете плыть на таинственный остров (**PADDLE & BOAT**). Доплыв, Марк обнаруживает два прекрасных цветка и срывает их оба (два раза **FLOWER**). С помощью все той же лодки возвращайтесь на берег.

## Снова в деревне

Теперь идите к дому 2 и, перед тем как в него войти, используйте вентилятор на белье, висящем на веревке (**FAN & LAUNDRY**). Внутри дома Марк видит бабушку и внуку. Скорей всего именно бабушка стирала белье, и надо ей сказать о том, что оно теперь сухое (поговорить с **OLD LADY**). Бабуля решит проверить это сообщение и, убедившись в его правдивости, снимет белье с веревки.

Как воспитанный молодой человек, Марк должен представиться девушке (**GIRL**). Он узнает ее имя (**ANNE**) и понимает, что она — идеал его мечты. Помнится, Марк приготовил подарок, и наилучшей кандидатурой для его вручения, конечно, является Энни (**WRAPPED CANDY & ANNE**). Девушка не остается в долгу и вручает Марку на память свою ленточку (**RIBBON**). Самое



время дарить цветы, собранные на острове: девушке — по любви (**FLOWER & ANNE**), а бабушке — из корысти (**FLOWER & OLD LADY**), так как она теперь не помешает Марку взять щеточку для сметания пыли (**FEATHER DUSTER**). Пока можно покинуть гостеприимный дом, и перед выходом не забудьте взять освободившуюся веревку (**ROPE**).

Недалеко от дома **2** находится дорога, ведущая к пещерам (**PATH TO CAVE**). Пройдя по ней, сначала вы окажитесь перед входом в пещеру, который зарос непроходимым кустарником. Попробуйте искоренить его при помощи вашего супер-острого серпа (**SHARPENED SICKLE & BUSH**). Хотя Марк слегка запыхался, но путь теперь свободен (**CAVE ENTRANCE**). Внутри пещеры видно отверстие. Заставьте Марка совершить небольшой акт садизма: положить мышь в эту дыру (**MOUSE & HOLE**), быстро заложить ее камнем (**ROCK & HOLE**) и приклеить камень к стене (**SUPER GLUE & HOLE**). Впрочем, скоро выясняется, что мышь очень живуча — она почти без проблем выползает на свободу и заодно при этом вытаскивает небольшой слиток золота (**NUGGET**). Подобрав его, можно покинуть мрачноватую пещеру. Последнее, что необходимо сделать, это поднять большой камень у входа в пещеру при помощи домкрата (**CAR JACK & ROCK**) и взять лежащую под ним кость (**BONE**). Марку при этом слегка прищемит пальцы, но игра стоила свеч — это оказывается кость динозавра (**DINO BONE**).

Вернувшись к дому номер **2**, Марк находит идеальную цель для применения этой кости — конечно, это собака, охраняющая вход в подвал (**DINO BONE & DOG**). Теперь, когда собака и Марк стали лучшими друзьями, откройте крышку (**VALVE**) и тут же закройте (опять **VALVE**). Если этого не сделать, то не произойдет сотрясения стены, при котором от нее отвалится кусок, и не откроется выключатель света. Снова откройте люк (**VALVE**) и — вперед в подвал (**HOLE**). Темно, и в левом углу копошится паук, а Марк их смертельно боится. Но не беда, нажмите на выключатель (**SWITCH**) — и да будет свет. Паук сматывает свою паутину и прячется, а Марк может беспрепятственно взять лопату (**SHOVEL**). С помощью лестницы (**LADDER**) он может вернуться на свежий воздух.

## На штурм!

Для начала, опять посетите лес (налево от берега озера). Здесь вы уже были раньше и, наверное, заметили белку на дереве (**SQUIRREL**). Поговорите с ней четыре раза. Слегка повредившись умом от бесконечных приставаний Марка, белка запустит в него орехом, но промахнется, а орех при этом улетит в траву и пока окажется вам не доступным. Но не беда, у Марка есть грабли, подобранные на поле. Правда, для начала их надо немного укрепить при помощи ленточки, подаренной

Марку Энни (**RIBBON & RAKE**). Теперь с их помощью можно прочесать траву (**RAKE & GRASS**), вытащить из нее орех и подобрать его (**NUT**).

Кое-что осталось недоделанным и в домике с рогами. Зайдите в него и испачкайте щеточку для сметания пыли сажей из камина (**FEATHER DUSTER & FIREPLACE**). Как и ожидалось, она стала грязной (**DIRTY FEATHER DUSTER**). Вернитесь в дом Энни и ее бабушки. Марк давно заметил на столе блюдо с восковыми яблоками. Теперь, имея орех, он может легко подменить им одно из яблок (**NUT & IMITATION FRUITS**) и получить пластиковое яблоко (**PLASTIC APPLE**). Хотя бабушка и заметила что-то, но ей показалось, что Марк всего лишь убил муху. Сделав однажды подмену, можно попробовать это и еще раз. Идите к первому участку стены особняка, там где вы видели ежа, и предложите ему пластиковое яблоко (**PLASTIC APPLE & HEDGEHOG**). Ежик в благодарность даст Марку шишку (**CONE**), но убедившись, что яблоко фальшивое, дико разочаруется. Впрочем, как бы то ни было, Марк в принципе готов к штурму.

Первая попытка. На том же экране, где Марк обманул бедного ежа, используйте лопату (**SHOVEL**). Марк сильно облегчил жизнь кротам и открыл нефтяное месторождение, но попасть в особняк так и не сумел. Охранник пытается доложить подозреваемому о попытке проникнуть в особняк, но тот его не слушает.

Вторая попытка. Там же у стены, но на экране с большим деревом, используйте грязную щетку для чистки пыли на дикий картофель (**DIRTY FEATHER DUSTER & WILD POTATOE**), — получится фальшивая граната (**PAINTED POTATOE**). Бросив ее в дупло дерева (**PAINTED POTATOE & HOLLOW**), Марк может избавиться о вредной совы, не дававшей ему забраться на это дерево. Попытавшись все сделать снова, Марк удачно заберется на самую верхушку, но в последний момент сук, на котором он стоит, сломается, и Марк опять окажется у неприступной стены. Снова доклад бдительного охранника, но его шеф списывает это на разыгравшееся детское воображение.

Третья попытка. Не отходя далеко от дерева с дуплом, свяжите якорь и веревку (**ANCHOR & ROPE**). Получившийся в результате этого крюк забросьте на стену (**GRAPPLING HOOK & WALL**). Марку удалось поймать и вытащить наверх охранника, но, естественно, испугавшись его, он выпускает веревку и теряет возможность продолжить штурм. Подозреваемый бизнесмен начинает волноваться.

Четвертая попытка. Возможности проникновения в особняк через стену, похоже, исчерпались. Надо поискать новые варианты. Возвращайтесь ко входу в особняк (там, где вооруженный охранник) и найдите непройденную до того дорогу (**PATH TO MEADOW**). Пройдя по ней, Марк обнаруживает загадочный люк

в земле, охраняемый пчелами. Чтобы с ними справиться, соедините шишку с иголкой (**CONE & NEDDLE**) и добавьте к ним перо от курицы с поля (**CONE & NEEDLE & FEATHER**). Из всего этого Марк склеит отличный дарт. Бросив его в улей (**DART & BEES NEST**), он пробьет в нем стенку, оттуда прольется немного меда, а где мед — там и медведь, который попытается полакомится медком. Пчелы выразят недовольство этим вторжением и дадут достойный отпор агрессору, прогнав его с поляны, а заодно улетят с нее сами. Можно попробовать открыть люк (**VALE**), и Марк обнаружит подземный ход. Правда, ведет он не в сам особняк, а всего лишь к его входу, и Марк вылезает прямо перед удивленным охранником. Жизнь жестока, а бизнесмен теряет последние остатки терпения.

Последняя попытка. Осталось только попробовать дать взятку охраннику у двери, может, слиток золота его удовлетворит (**NUGGET & GUARD**)? Но хотя тот и обещал пропустить Марка внутрь, после того как золото исчезло в его кармане, он забыл и про золото, и про свое обещание.

Последняя попытка Марка не ускользнула от внимания другого охранника, и он докладывает об этом шефу, параллельно внося предложение пристукнуть Марка и разрезать на кусочки. Слава богу, подозреваемый выходит из дома для разговора с Марком. Может быть, поговорив с ним, Марк сможет чего-нибудь добиться (**JOHN NOTY**)?

Сочинив сказку о том, что он устал от окружающей природы и нуждается в отдыхе в каком-нибудь цивилизованном месте, Марк просит разрешения войти в дом. Джон Ноти, так зовут бизнесмена, естественно, отказывается и пытается вручить Марку 100 долларов, чтобы тот купил себе чего-нибудь, что поможет ему легче переносить природу. Марк категорически отказывается. Тогда Ноти бросает банкноту на землю и уходит. Надо все-таки ее подобрать (**BANKNOTE**). Странно, но на ней есть надпись: «Никогда! Энни». Что все это означает, надо бы выяснить у самой Энни.

Вернувшись в их дом, Марк показывает ей банкноту (**BANK-NOTE & ANNE**). Девушка заливается слезами и рассказывает Марку о том, как Ноти пытался за деньги купить ее любовь. Это уже слишком, Марк разозлился не на шутку и хочет крови. Без труда он отправляет охранника на Луну, выламывает дверь и проникает во двор особняка. Пройдите последнюю дверь, и Марк достигнет цели.

## ВНУТРИ ОСОБНЯКА

Для начала определитесь с внутренним расположением. В этом доме имеется комната наверху. К ней ведет лестница (**STAIRS**) и 4 двери. Перечислим их слева направо:

- дверь на кухню;
- дверь в спальню;
- дверь в кабинет;
- дверь в ванную.

Находясь в состоянии аффекта, Марк растерял все предметы, кроме суперклея. Посмотрите в комнатах, может, найдется чего-нибудь полезное. Для начала навестите спальню (вторая слева дверь). Когда Марк попытается взять газету (**NEWSPAPER**), из нее вывалится пульт дистанционного управления. Его можно подобрать (**REMOTE CONTROL**). Обыскав кушетку (**COUCH**), обнаружите пробку от бутылки (**CORK**). На столике, в ведерке со льдом, стоит коньяк (**COGNAC**). После того, как Марк возьмет его, он может также прихватить и щипцы (**PINCERS**).

Теперь идите в комнату наверху (по лестнице). Обыскав урну (**TRASH CAN**), Марк находит чистый лист бумаги (**SHEET OF PAPER**). Оберните им пробку (**SHEET OF PAPER & CORN**), она стала толще (**WRAPPED CORK**). Обыщите все шесть ящиков стола (**DRAWER**). Сначала открывайте их как обычно правой кнопкой мышки, а потом осматривайте левой и снова закрывайте правой. В результате этих операций вы должны получить диктофон (**DICTAPHONE**) и фотоаппарат «Полароид» (**POLAROID**). Найдите где-то в середине книжных полок книгу (**BOOK**, но не **BOOKS**). Здесь очень тонкий момент. Когда вы посмотрите на нее, увидите фразу с упоминанием одного из шести цветов (выбирается программой случайно). Открыв ящик с соответствующим цветовым оформлением и дернув за книгу (**BOOK**), Марк обнаружит тайник и сможет взять из него видеокассету (**VIDEO TAPE**).

Идите на кухню и возьмите бутылку с чили (**CHILLI**) и скалку (**PASTRY ROLLER**). Дальнейшие действия на кухне заблокированы поваром, надо от него избавиться. Идите в ванну (до упора направо, по коридору) и заткните пробкой умывальник (**WRAPPED CORN & SINK**). Откройте воду (**TAP**) и положите в раковину, полную горячей воды, чили (**CHILLI & SINK**). Этикетка отклеится, и ее надо прилепить на бутылку с коньяком (**LABEL & COGNAC**). По дороге назад на кухню опять поднимитесь в верхнюю комнату и возьмите еще один лист бумаги, снова обыскав урну (**TRASH CAN**).

Вернувшись на кухню, поставьте фальшивое чили туда, где стояло настоящее (**FAKE CHILLI & PLACE WHERE CHILLI BOTTLE STOOD**). Откройте холодильник два раза. В первый там окажется чукча, но это, наверное, галлюцинации у Марка (**REFRIGERATOR**). Подожгите бумажку на плите (**SHEET OF PAPER & HOT PLATE**) и разогрейте с ее помощью замерзшее мясо в холодильнике (**BURNING PAPER & MEAT**). Возьмите мясо (**MEAT**) и

бросьте его в кастрюлю (**MEAT & STEW**). Последнее, что надо сделать, это извлечь батарейки из магнитофона, но Марк не знает, как раскрутить эту японскую детку и просто разбивает магнитофон скалкой (**PASTRY ROLLER & RADIO**). Обыскав бренные остатки (**RADIO**), он находит то, что нужно.

В кабинете Джона Ноти стоит робот-сейф. Но он не хочет открываться, так как должен опознать хозяина по изображению, голосу и запаху. В ванной щипцами возьмите носок Ноти (**ICE TONGS & SOCK**). В спальне Марк должен включить телевизор (**TV**), вставить батарейки в диктофон (**BATTERIES & DICTAPHONE**), вставить видеокассету в видеомагнитофон (**VIDEO TAPE & VIDEO PLAYER**) и включить последний (**REMOTE CONTROL & VIDEO PLAYER**). В телевизоре появится видеозапись с изображением кровного врага Марка, Джона Ноти. Осталось сфотографировать это (**POLAROID & TV**) и записать звук (**DICTAPHONE & TV**).

Теперь в кабинете поговорите с роботом (**ROBOT**). У него, оказывается, даже имя есть (**MIKE**). Предложите его вниманию три фальшивки: (**PHOTO & MIKE**), (**DICTAPHONE & MIKE**) и (**SOCK & MIKE**). Все три теста успешно пройдены, и можно взять банку (**JAR**) и книгу (**BOOK**). Читая ее Марк узнает, что Джон Ноти обманул гениального ученого, который изобрел таблетки для убыстрения времени, и использует их в своих корыстных целях для похищения золота, так как человек, съевший такую таблетку, становится невидимым для окружающих. Под конец чтения Марк слышит какой-то шум в коридоре — это Джон Ноти и охранник услышали шум в кабинете и идут проверить, в чем, собственно, дело. Надо срочно прятаться, а почему бы вообще не исчезнуть с экрана, супер-героям все позволено (**LEFT LOWER EDGE OF SCREEN**). Когда опасность минует, возьмите под картиной дверную ручку (**DOOR HANDLE**).

Присмотритесь к двери в ванную, оказывается на ней есть еще одно отверстие для ручки. Вставьте в нее запасную ручку (**DOOR HANDLE & HOLE**). Откроете дверь по-новому, при помощи ручки (**HANDLE**), и окажитесь уже не в ванной, а в комнате с огромным вентилятором. Чтобы его пройти, надо попробовать съесть таблетки (**PILLS**). Как только Марк выйдет из опасной зоны, действие таблеток закончится. С помощью переключателя (**SWITCH**), вентилятор останавливается по-настоящему.

Когда Марк пойдет в секретную дверь (**DOOR** справа), он увидит Джона Ноти, замышляющего очередные козни. Пытаясь совершить героический поступок, он глотает таблетку и... попадает в силовое поле-ловушку. Ноти достал пистолет и собирается закончить игру анхеппи-эндом, но в самый последний момент в комнату врывается наш знакомый капитан из секретного лагеря (в кепку Марка была вставлена секретная миникамера). Ноти пытается спастись бегством. Надо его догнать, и Марк бежит в

спальню, заходит в открытый гардероб (**OPEN WARDROBE**), и что же мы видим... Жалкая картина — Ноти набивает чемодан украденными деньгами. Марк совершит только малую часть правосудия, ударив преступника по голове бутылкой чили (**CHILLI & JOHN NOTY**).

Все, задание выполнено. Правда, попутно выясняется, что практически все люди и животные, которых встречал ваш герой, были агентами RGB. Даже Энни выступала в роли всего лишь дополнительного стимула для героических поступков Марка. (Вот вам и первая любовь...)

Однако Марк все же добился у начальника RGB выполнения его обещания и стал официально секретным агентом, что оставляет нам надежду на продолжение этой забавной игры...

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Teen Agent  
**Год:** 1995  
**Фирма:** Mad Lab  
**Размер архива:** 3,7 Mb  
**Размер на диске:** 15,6 Mb  
**Игроков:** 1  
**Управление:** мышь, клавиатура

# TERMINATOR RAMPAGE

Кинематографическая тема терминатора, «Skynet», боевых доспехов **А.С.Е.** нашла свое воплощение в нескольких программах фирмы «Bethesda Software», выпущенных в 1993 г. Один из проектов, получивший название «Terminator Rampage», прошел сквозь суровые испытания требовательного рынка компьютерных игр не без потерь. Интересная и достаточно своеобразная программа не была по достоинству оценена потребителем. Основная причина этого заключалась в несвоевременных сроках выхода игры в свет. Любители закрученных компьютерных приключений только-только получили царский подарок от «id Software» в виде неповторимого «Doom». Потрясенные уникальностью этой игры, поклонники жанра «Action 3D» просто не в состоянии были уделить достаточно внимания новой работе аналогичного плана, даже если она и была достойна этого.

Возьмем на себя смелость утверждать, что «Rampage» в некоторых своих аспектах даже немного превосходит лидера. Это касается общей точности изображения, прорисовки отдельных деталей интерьера, сюжетной изюминки в виде необходимости не просто уничтожать противника, переходя с одного уровня на другой в строгом порядке, а, помимо этого, собирать разбросанные в 24 запутанных лабиринтах части некоего оружия, без которого победа над врагом будет просто невозможна. Более того, как и в виртуальных ролевых играх, главный герой получил возможность путешествовать по этажам станции в обоих направлениях, возвращаясь при необходимости на верхние, чтобы продолжить поиск. Все это говорит в пользу «Rampage».

Но был и один минус, оттолкнувший от игры в свое время большую часть потенциальных поклонников. «Bethesda» не смогла без потерь продраťся через созданные своими руками виртуальные лабиринты. Компьютеры, на которых запускалась игра, оказывались не в состоянии достаточно быстро обрабатывать графические массивы «Rampage», в результате чего игра дико «тормозила». Этот недостаток и сыграл свою решающую негативную роль. Большинство даже самых заядлых фанатов так и не сыграли игру до конца. А зря. Сегодня, когда быстрый 486 компьютер прочно занял место лидера домашней игровой техники, найдите незаслуженно забытый «Terminator» и попробуйте поиграть в него снова. Гарантируем вам, получите большое удовольствие. Тем более, что игра очень сложна для прохождения даже на наименьшем уровне сложности. Противник, начиная с самых первых, очень силен, а ваши пресловутые доспехи **А.С.Е.** вовсе не так и всемогущи.



Если к тому же добавить, что по ходу игры постоянно возникают проблемы с боеприпасами и ремонтом «костюма», вы поймете — «Terminator Rampage» не для слабонервных. А ведь еще есть и электронная карта лабиринта, сделанная, в отличие от «Doom» и многих подобных игр, таким образом, что ориентироваться по ней достаточно сложно, во всяком случае непривычно.

Впрочем, оставим на время эти душераздирающие подробности и расскажем о непростой предыстории событий, предшествовавших собственно сюжету игры.

Лос-Анджелес. 2028 г.

Орбитальная платформа «Skynet» была разрушена. Человек наконец-то обезопасил себя тем, что смог теперь приступить к перестройке своего будущего. Полковник Джон Коннор и несколько ученых Сопrotивления продолжали тестировать установку по искажению времени **TIME DISTORTION DEVICE TTD**, обнаруженную в подземной лаборатории в секторе Гамма, экспериментируя с полями нулевого времени. Они надеялись устранить неисправности и понять принципы ее действия.

Пока Коннор проверял работу техников, продолжавших тестирование в одном из нулевых полей, произошли некоторые события, совершившие настоящий переворот в пространственно-временном континууме.

Персонал, находящийся вне поля, просто исчез в воздухе, как будто его никогда и не было. Разрушенные базы «Skynet» появились вновь. Сканнеры Сопrotивления «ожили», перехватывая сообщения спутников наблюдения, обнаруживших орбитальную платформу противника, нетронутую и неповрежденную.

В попытках понять суть происходящего, полковник Коннор проанализировал запись полета «Шаттла» из последней миссии. Оставшиеся техники приступили к работе над разгадкой этой тайны. В конце концов они смогли обнаружить ключ. То, что они нашли, объяснило причину воскрешения «Skynet».

В последний момент своего существования все необходимые жизненно важные данные, содержащие, в том числе, и планы уничтожения органической жизни на Земле, были собраны в одну оболочку. После этого программа «Судный день» была отправлена назад в 1984 г., за несколько лет до начала кровавой бойни.

Чип со всеми данными был помещен внутрь специально модифицированного робота **T-800 TERMINATOR INFILTRATOR**. Он получил название **META-NODE**. Робот был транспортирован во времени и появился на том месте, где и «Skynet» в будущем. Однако, без двигателей, он сорвался с орбиты и упал в пустыню



Гоби 7 августа 1984 г. **META-NODE** быстро установил свои позиции и начал путь под покровом тьмы и секретности к основной цели, находящейся на северо-американском континенте.

Годы спустя в лабораторию «Cyberdyne Systems» — комплекс, построенный в недрах Шайенских гор, — явился зловещий посетитель...

Главная задача **META-NODE** заключалась в том, чтобы загрузить всю информацию чипа в центральный компьютер лаборатории, а затем защищать его. «Skynet» понимала, что отправляет саму себя назад в один из периодов истории, когда она еще может сломить сопротивление человека, дав лаборатории «Cyberdyne Systems» невероятный объем технических знаний. Это должно было ускорить развитие событий и уничтожить человека еще до тех пор, пока он смог бы организовать достойное сопротивление.

**META-NODE** должен был служить носителем, а затем и защитником информации, загрузив данные о всех технических новшествах, открытых и собранных в будущем и защищая компьютер, пока тот бы выполнял свою зловещую миссию. На этот раз «Skynet» не должна была допустить ошибку...

После того, как переход **META-NODE** был завершен, он ожидал, когда «Skynet» начнет функционировать в полную силу. Как и планировалось, улучшенная версия появилась очень быстро.

Новая система была вооружена знанием событий, которые когда-то привели к ее разрушению в альтернативном времени. После своего полного восстановления «Skynet» внедрилась в северо-американскую компьютерную защитную систему и переписала все программы безопасности таким образом, чтобы они отвечали только на ее команды. Контроль над этой сетью позволил фактически овладеть всем ядерным потенциалом США.

«Skynet» достигла полного успеха в разрушении стратегических целей по всему миру. Те, кому удалось выжить, решили, что это результат деяния человеческих рук, и закончили катастрофу атакой стратегических целей, расположенных в Северной Америке. Остатки человечества практически уничтожали себя сами.

Сара Коннор погибла в ядерном огне, который поглотил Лос-Анджелес. Не осталось никого, кто мог бы собрать воедино тех немногих, кто выжил в этом аду, и научить их борьбе с машинами.

В этот критический момент история была переписана и пошла по совершенно другому пути.

T

Если бы не поле нулевого времени, Джон Коннор и остальные силы Сопротивления исчезли бы без следа, как и миллионы других людей, потому что будущее изменилось бы. Однако поле спасло им жизнь...

У Коннора не осталось выбора, кто-то должен был отправиться назад в 1984 г. и разрушить **META-NODE** прежде, чем тот закончит свое внедрение. Техники Сопротивления знали, как запустить устройство искажения времени. Но как незащищенный человек может одержать победу над искусственным интеллектом «Skynet», которая, несомненно, приняла соответствующие меры, чтобы защитить себя?!

Была только одна козырная карта. Сопротивление знало то, что «Skynet» было неизвестно, а именно: с периода прошлой войны в лабораториях «Cyberdyne» находился прототип оригинального доспеха **A.C.E.** Когда-то эта амуниция была найдена отрядом Сопротивления в захваченной лаборатории (параллельно это событие является завязкой «Terminator 2029», другой игры от «Bethesda», о которой мы расскажем в нашей следующей книге). Теперь доспехи нужно найти и именно в них отправиться в основной комплекс. Хотя оснащение **A.C.E.** и уступает значительно тому снаряжению, которое делалось в XXI в., и недостаточно надежно с точки зрения современности, тем не менее костюм в состоянии защитить своего владельца от низкоуровневой плазмы и огня. В доспехах можно было бы выжить и попытаться уничтожить **META-NODE**. Это был единственный шанс, и другой альтернативы не существовало.

Разведка Сопротивления имеет данные о том, что «Cyberdyne» был в XX в. предприятием оборонной промышленности. Где-то в лабораториях комплекса должны быть разбросаны части мощного фазового плазменного ружья. В мозг выбранного для операции «Rampage» команды при помощи чипа, нейрокабелями, связывающими его с доспехами **A.C.E.**, была имплантирована схема этого оружия, по которой пушку можно воссоздать, найдя соответствующие составные компоненты. В лабиринтах комплекса много различного вооружения, не имеющего отношения к тому, которое должно быть собрано. Его можно использовать для проникновения в глубь станции и выполнения основной задачи — собрать фазовое плазменное ружье, чтобы с его помощью уничтожить гвардию «Skynet», **META-NODE**. Несомненно, комплекс готов к обороне. Однако необходимо выполнить миссию до того, как «Skynet» восстановит свои силы полностью.

Такова богатая самыми невероятными событиями и трансформациями предыстория будущего действия.

А теперь непосредственно о вашей задаче и игре «Terminator Rampage».

Вы — командо сил Сопротивления, отправленный назад во времени, для того, чтобы уничтожить **META-NODE** до того, как он свяжется с центральным компьютером лаборатории «Cyberdyne Systems». Однако все не так просто. Вы должны были появиться в конце 1984 г. с достаточным количеством времени, необходимым для выполнения приказа, но остановились намного позже из-за небольших неполадок в системе установки по искажению времени. Хотя в 1988 г. «Skynet» еще оставался слаб, сам лабораторный комплекс был уже отлично защищен и полностью контролировался вашим могучим противником, не собирающимся повторять будущих ошибок и готовым отстаивать свое право на выполнение миссии по уничтожению человечества.

Тем не менее изначально вы оказываетесь в нужном месте. Это секретное помещение, где находится прототип боевых доспехов **А.С.Е.** Несмотря на его относительное несовершенство, он достаточно будет защищать вас от большей части неприятельского огня, правда, всего лишь некоторое время. И все-таки, защита далеко не идеальна, а враг весьма опасен. В помещениях комплекса находятся все составляющие фазовой плазменной пушки, обладающей достаточной разрушительной силой для того, чтобы уничтожить **META-NODE**. Установленные в ваш головной мозг нейрокабели помогут в создании и использовании этого грозного оружия, называемого **VARIABLE TECTRONICS PHASED PLASMA CANNON** или, сокращенно, **V-TEC PPC**. Мощность **V-TEC** варьируется от 50 до 200 ватт, давая вам возможность контроля над потерей температуры его плазменной оболочки и, таким образом, увеличивая число выстрелов. Это единственное оружие, которым можно разрушить **META-NODE**. Тем не менее, «Skynet» будет вам очень серьезно противостоять. **META-NODE** попытается даже воспроизвести терминаторов, но, не имея таких возможностей в металлургии и электро-микротехнологии, как в XXI в., новые терминаторы будут соответствовать всего лишь стандартам XX столетия. И слава богу... Хорошая тактика и железная выдержка даст вам шанс на благополучный исход.

Лаборатория «Cyberdyne», где производилось секретное и наиболее сложное вооружение, представляет собой комплекс помещений различного специального назначения, превращенный фактически в крепость.

Для того, чтобы преодолеть ее бастионы, вам необходимо будет воспользоваться рассредоточенным в различных частях лабиринта, вооружением, боеприпасами, а также рационами пищи и генераторами энергии. Применяйте все оружие, которое найдете. Это даст вам время для того, чтобы обнаружить и собрать элементы **V-TEC PPC**. Затем найдите **META-NODE** и уничтожьте его.

И, как обычно в подобных сюжетах, будущее Земли находится в ваших руках...

После загрузки программы вам необходимо зарегистрироваться, введя имя, под которым вы будете участвовать в игре **ENTER YOUR CALLSIGN (NAME)**.

Основное меню состоит из следующих опций.

## NEW GAME

Этот режим дает возможность начать новую игру с самого начала.

## LOAD GAME

Загрузка программы с прерванного ранее и записанного места. При этом сюжет продолжается с отложенной позиции при сохранении текущего уровня вашего здоровья, защиты и вооружения.

## SETUP

Меню настройки некоторых основных параметров игры.

**GRAPHIC DETAIL LEVEL** — установка различной степени детализации графического изображения по шкале от минимума до максимума. Используйте полный вариант для компьютера 486 DX2/66 и выше.

**LIGHTS ON** — включить освещение лабиринтов. В этом режиме в помещениях будут гореть лампы, что придаст изображению большую завершенность, однако ни в коей мере не поможет вам в решении задачи. (И без дополнительного света в коридорах комплекса достаточно светло.)

**FLOORS ON** — включить изображение пола. При этом на экране появляется его текстура.

**FLOORS AND CEILINGS ON** — включить изображение пола и потолка. Это максимально возможное добавление к общему игровому рисунку. (Только для быстрых компьютеров.)

**FLOOR AND CEILINGS OFF** — отключить пол и потолок, если вам покажется, что игра все-таки «тормозит».

Звуковое меню выглядит следующим образом:

**MUSIC ON** — включить музыкальное сопровождение. Вещь функционально полезная в игре, так как при приближении противника смена мелодии на более тревожную заранее предупредит вас об опасности;

**SOUND ON** — включение спецэффектов: грохота выстрелов, скрипа открывающихся дверей, звуковой сигнализации при непосредственном контакте с противником и т.д.

Меню управления состоит из трех позиций:

**KEYBOARD** — управление будет осуществляться с клавиатуры;

**JOYSTICK** — использование джойстика;

**MOUSE** — мышь, как основное управляющее устройство.

Помимо опций настройки, **SETUP** выполняет и несколько основных служебных функций. Дело в том, что в процессе игры вы, нажатием **ESC**, каждый раз возвращаетесь в это меню для записи, перезагрузки и некоторых других необходимых манипуляций.

**LOAD GAME** — перезагрузить игру с места одной из предыдущих записей.

**SAVE GAME** — сохранить текущее состояние.

**DELETE GAME** — стереть один из ранее записанных файлов.

**CONTINUE** — продолжить игру с места, на котором прервались в последний раз.

**EXIT TO DOS** — выход в DOS.

Включение режимов в **SETUP** осуществляется с помощью курсора. Переведя его к интересующей вас опции, щелкните на ней левой кнопкой мыши. При этом закрашенное окно свидетельствует о том, что данный режим активирован.

Опции записи, используя функциональные клавиши:

**LOAD GAME** — L;

**SAVE GAME** — S;

**DELETE GAME** — D.

Основное меню «Terminator Rampage» включает в себя и установку режима сложности:

**EASY** — легкий;

**NORMAL** — обычный;

**HARD** — тяжелый.

Переключение опций основного меню осуществляется также, как и в **SETUP**, при помощи курсора или функциональными кнопками:

**NEW GAME** — N;

**LOAD GAME** — L;

**SETUP** — S;

**EASY** — E;

**NORMAL** — N;

**HARD** — H.

**T**

Новую игру вы начинаете в помещении первого наземного уровня **GROUND** с координатами **X:16, Y:28**. Вы только что надели доспехи **A.C.E.** и теперь полностью экипированы для начальных действий.

Основной игровой экран представляет собой трехмерное изображение лабиринтов, синтезированное способом «из глаз героя». Помимо окружающей обстановки вы можете увидеть на мониторе следующую информацию.

В левом верхнем углу расположены следующие данные:

— название уровня комплекса «Cyberdyne», на котором вы в настоящий момент находитесь;

— **SCORE** — количество очков, полученное вами за уничтоженные цели.

Ниже находятся несколько строк, дающих информацию об имеющихся у вас боеприпасах. Вы начинаете игру с 50 пистолетными патронами, однако в первой же комнате есть еще несколько обойм. Не пропустите их. По мере нахождения нового оружия и боеприпасов к нему, строчки информации будут активироваться, отражая текущее состояние.

В левом нижнем углу экрана расположены 2 вертикальные шкалы: зеленая **H** — состояние здоровья, синяя **A** — степень надежности доспеха **A.C.E.**

В правом нижнем углу расположена карта проходимого лабиринта. Чуть ниже — название оружия, выбранного к применению в настоящий момент.

Более подробно о всех информационных режимах мы расскажем по ходу дальнейшего описания.

## РАБОТА С ПРЕДМЕТАМИ В «RAMPAGE»

Полезные предметы, разбросанные в различных частях лабиринта, будут мгновенно подняты и использованы после того, как вы по ним пройдете. Что касается специальных карт доступа, они будут храниться в вашем **INVENTORY** до тех пор, пока не потребуется открыть двери соответствующего подъемника.

## REPAIR PACK И MED KIT (ремонтные комплекты и медицинские аптечки)

Разбросанные по комплексу «Cyberdyne», эти специальные предметы жизненно необходимы вам для успешного завершения миссии. Когда вы наступаете на них, эти устройства срабатывают немедленно. **MED KIT** излечивает физически, а **REPAIR PACK**

производит экстренный ремонт доспехов. Однажды использованные, они исчезают. Если данный предмет вам не нужен в настоящий момент, поднять его будет невозможно.

В отличие от боеприпасов, устройства восстановления здоровья и ремонта нельзя нести с собой для более позднего использования. Поскольку они вам наверняка понадобятся в дальнейшем, обязательно запишите координаты **X** и **Y** места, где оставили их лежать на полу. Найденные **REPAIR PACK** и **MED KIT** старайтесь использовать сразу, чтобы не нужно было потом пробиваться к ним сквозь полчища врагов.



## ACCESS CARD (карта доступа)

Наступив на нее, вы переносите идентификационную карточку в ваш **INVENTORY**. Используется она автоматически при подходе к дверям подъемника. Если карта доступа не была найдена, дверь не откроется, и вы не сможете достигнуть более глубоких уровней.

## ПОДРОБНО О СЛУЖЕБНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Очки здоровья показывают, сколько физических повреждений получило ваше тело. Очки доспехов — какой урон понесло оборудование **А.С.Е.** Когда очки здоровья достигают нуля, вы погибаете. Возможна потеря некоторой части здоровья без ущерба, наносимого доспехам. Это объясняется тем, что защищена не вся поверхность тела, и именно эти, открытые части, тоже могут быть поражены.

В нижнем правом углу в момент контакта с противником появляются данные об идентификации неприятельской цели **ID**. Этот дисплей включается только тогда, когда вы смотрите на врага. В левой части идентификационного экрана расположена шкала, контролирующая физическое состояние и степень поврежденности неприятеля. Основную часть дисплея занимает изображение самой цели.

Открывать огонь по противнику имеет смысл только в том случае, когда дисплей идентификации активирован. Это гарантирует вам относительную точность стрельбы даже при не совсем правильном прицеливании.

Разные цели следует уничтожать при помощи различного оружия. Текущее указывается в строке под экраном идентификации. Используемые боеприпасы при этом на служебном табло окрашены в красный цвет для одиночных выстрелов, в желтый — для автоматического ведения огня.

Нажатием клавиши **V** на игровой экран выводится схема оружия **V-ТЕС РРС** с указанием различных составных частей, которые

необходимо найти. Элементы пушки пронумерованы от 1 до 14. Клавишей **F1** можно посмотреть список частей с их полным названием. Причем, найденные фрагменты отмечены красным цветом, отсутствующие — серым.

Нажатием **M** вы включаете/выключаете изображение электронной карты. В нормальном состоянии она находится в работе. На карте ваше месторасположение указано желтой точкой. Красной — направление в котором вы перемещаетесь в лабиринте и куда, соответственно, развернуто ваше оружие. Голубые точки — закрытые двери, ведущие в различные помещения комплекса. При открытии двери точка исчезает до тех пор, пока дверь не захлопнется.

Огромные красные и зеленые точки — места входов и выходов с текущего этажа. Зеленые — вверх, красные — вниз. На многие уровни комплекса ведут несколько лестниц. Запоминайте координаты всех, так как они вам могут понадобиться в будущем для того, чтобы попасть в нужную часть нижнего лабиринта.

## ПРОТИВНИК

В вашей миссии придется встретиться со всеми созданиями **META-NODE**. Это может быть и уже знакомый вам терминатор **T-800**, и роботы, специально созданные для охраны комплекса «Cyberdyne». Ниже приводится перечень ваших вероятных противников.

**SKIMMER** — разведчики, патрулирующие свои зоны и докладывающие о непрошенных посетителях. Защита и вооружение минимально возможное из всех обитателей станции. Однако очень быстры. В некоторых маневрах показывают даже наличие некоторой степени интеллекта.

**SEEKER** — похожие на большие черные шары объекты, реагирующие на появление в зонах их патрулирования органических элементов. Взрываются при непосредственном контакте с целью и таким образом повреждают их. Очень быстры и чрезвычайно опасны. Это ваш основной соперник на первых этапах игры. Обстреливая его, постоянно отступайте назад, чтобы не попасть в радиус взрыва после его уничтожения.

**TERMINATOR T-800** — боевой робот. Цельнометаллическое шасси. Очень силен и живуч. Уничтожить его не просто. Встречаясь с ним, будьте крайне осторожны, так как **T-800** всегда отлично вооружен и редко стреляет мимо.

**TERMINATOR CMS101** — устройство, имитирующее органическую природу. Внешне абсолютно похож на человека. Опасен прежде всего тем, что великолепно владеет мощнейшим оружием, которым оснащен в достаточном количестве. Старайтесь избегать



с ним встречи за исключением тех случаев, когда это будет просто необходимо.

**META-BORG** — это люди, облаченные в прототипные доспехи **A.C.E.** версии XX в. (в принципе эквивалентных по мощи вашим). Они тяжело вооружены и умны. Однако из-за используемого примитивного нейроинтерфейса недостаточно поворотливы (и этим также мало отличаются от вас).

**META-GUARD** — если «Skynet» встретит какое-нибудь сопротивление, она может переставить органические компоненты **META-BORG** более совершенным образом, создав при этом нового сверхмощного бойца. Такие киборги очень эффективны на поле боя. Конечный результат — более умная и быстрая версия **META-BORG**.

Они очень сложны для уничтожения и быстро адаптируются к новым боевым ситуациям. Если вы встретите их, будьте крайне осторожны.

**META-NODE** — самый мощный и опасный противник из когда-либо созданных. Он стреляет из спаренных пульсирующих пушек, используя при этом для прицеливания абсолютно совершенное устройство **IR**. Не пытайтесь сражаться с ним до тех пор, пока не соберете **V-TEC PPC**. В противном случае провалите миссию.



## ИСПОЛЬЗУЕМОЕ ОРУЖИЕ

В комплексе вы найдете разнообразное вооружение и боеприпасы к нему. Используйте его в зависимости от игровой необходимости, прибегая более мощное для сильных противников.

Нижеперечисленное оружие расположено в порядке увеличения его силы.

**BERETTA 9 MM — F1** — пистолет калибром 9 мм. Большая скорострельность делает его достаточно смертоносным оружием. Для уничтожения **SKIMMER** достаточно одного точного попадания. **SEEKER** поражается, как правило, с двух удачных выстрелов.

**UZI 9 MM — F2** — автомат калибра 9 мм. Чрезвычайно быстрый огонь очередями, но при этом низкая точность стрельбы. Использует те же боеприпасы, что и **BERETTA**.

**M-16 — F3** — штурмовая винтовка. Это основное оружие американских войск. Возможна стрельба очередями. Хороший калибр и повышенная точность стрельбы делают **M-16** в умелых руках грозным средством борьбы с противником.

**АК-47 — F4** — советское штурмовое оружие, применяемое специальными силами. Часто бралась американскими солдатами в качестве сувенира. Всемирно известна его надежность и точность.

**SPAS-12 — F5** — полностью автоматическое оружие, которое на близких расстояниях может причинить тяжелые повреждения с одного выстрела.

**HK-95 — F6** — ручная мини-пушка, выдающая около 2000 выстрелов в минуту из 6 цилиндрически расположенных стволов.

**M-30 — F7** — автоматический гранатомет, в который можно установить целую обойму гранат. Не очень точен, но из-за большого радиуса разрыва достаточно смертоносен.

**V-TEC PPC — F8** — оружие возмездия, которое вам предстоит найти по частям и собрать в единое целое. Необходимо для уничтожения **META-NODE**.

Как видно из приведенного списка, ваше оружие вполне реально и в основном соответствует вооружению, имеющемуся в арсенале лучших армий мира конца XX в. Между прочим, это внушает и некоторые опасения, так как противостоять вам будут киборги, облаченные в защитные доспехи и вооруженные не пистолетами, а плазменными пушками.

## БОЕПРИПАСЫ

Есть 3 типа боеприпасов, которые можно найти в лабиринтах комплекса и использовать их для стрельбы из имеющегося оружия.

Это специальные пули со смещенным центром, снаряды и различные типы гранат.

Патроны и снаряды размещаются в вашем **INVENTORY** в зависимости от принадлежности к тому или иному виду огнестрельного оружия. Что касается гранат, несколько их типов имеют различную специфику:

**S-GRENADE** — осколочные гранаты, содержащие в себе 8—12 разрывающихся частей;

**C-GRENADE** — обычные ударные гранаты с зарядом большой мощности;

**HE-GRENADE** — гранаты с мощной взрывчаткой, начиненные шрапнелью.

## V-TEC PPC

В ваш головной мозг имплантирован чип с данными, которые содержат информацию об использовании составных частей необходимой для решающего боя пушки. Помните, что поиск и сбор частей в единое целое является вашей первостепенной задачей, без решения которой выиграть невозможно. Четырнадцать частей **V-TEC PPC** представляют из себя следующие устройства:

**FORWARD RETICULE** — прибор нацеливания. Используется для нацеливания генерированного плазменного луча. Может находиться где-то в лабораториях по хранению оружия;

**FOCUSING PRISM** — фокусирующая призма. Создана в конце XX в. и предназначена для фокусировки луча прицеливания. Представляет собой неотъемлемую часть лазерного прицела;

**TRI-CARBIDIUM BARREL** — емкость для металла три-карбид. Используется для фокусирования направленного потока плазмы. Должна находиться в лабораториях по тестированию оружия;

**FIRING ACTUATOR** — необходимое электронное приспособление, с помощью которого можно открыть огонь;

**M-16 TRIGGER ASSEMBLY** — спусковой крючок, составная часть штурмовой винтовки **M-16**;

**SMARTLIKE INTERFACE** — интерфейс искусственного интеллекта. Был использован на доспехах **A.C.E.** Может быть найден в биоинженерных тестовых лабораториях;

**PROTONIUM CRYSTALS** — протонные кристаллы. Были обнаружены в конце XX в. Представляют собой высокоэнергетичные протоны полунаправленного потока. Находятся в лабораториях, имеющих защиту от радиации;

**CARBON LASER PACK** — карбонный лазер. Применяется для резки три-карбид. Может быть найден в сборочных лабораториях;

**PARTIAL PHASED INDUCER** — это новое открытие «Cyberdyne». Оно может сводить фазовые потоки протонов, создавая резонанс и направляя энергию в единый мощный луч. Находится в секции **R&D** комплекса;

**LIQUID NITROGEN PUMP** — приспособление, используемое для перекачки жидкого азота. Нужно искать в лабораториях **CRYO**;

**LIQUID NITROGEN** — жидкий азот. Используется как охладитель. Должен находиться в тестовых лабораториях;

**POWER COUPLINGS** — электрическое приспособление, используемое как источник электрической энергии. Может быть найдено в энергетических цитах;

**PLASMA GEN** — самое шокирующее из открытий «Cyberdyne» — синтетическое химическое вещество, создающее плазму в момент воздействия потока протонных частиц. Должно находиться в химических лабораториях;

**MAGNETIC SHIELD ARRAY** — устройство, используемое для направления потока созданной плазмы. Можно найти в лабораториях по изучению частиц.

T

## ОПИСАНИЕ КОМПЛЕКСА «CYBERDYNE»

Комплекс представляет собой чисто военное учреждение, созданное для разработки высокотехнологичных видов оружия и компьютерных продуктов.

Здание разбито, как минимум, на 24 этажа. На них вы сможете найти составные части **V-ТЕС PPC**. Впрочем, прогнозы — дело неблагодарное, подтверждающееся далеко не всегда...

Помещения внутри уровней отделены в некоторых местах стеклянными дверями. Не тратьте зря боеприпасы — стекло бронированное и противник, находящийся за ним, недоступен. Впрочем, и вы для него тоже.

Структура подземного комплекса представляет собой сеть последовательно расположенных один под другим этажей, объединенных между собой общими выполняемыми функциями:

- **1—4** — основные рабочие кабинеты и жилище обслуживающего персонала;
- **5—8** — лаборатории и офисы дизайнеров;
- **9—12** — кафетерии и зоны отдыха;
- **13—16** — высокоохраняемые зоны, в которых расположены основные лаборатории;
- **17—20** — склады готовой продукции;
- **21—24** — зоны хранения технологий и различных составляющих элементов.

## УПРАВЛЕНИЕ

При помощи клавиатуры осуществляется следующим образом.

Клавиши управления курсором, где:

- **LEFT** — поворот налево;
- **RIGHT** — поворот направо;
- **UP** — движение вперед;
- **DOWN** — движение назад.

**CTRL + LEFT, RIGHT, UP, DOWN** — увеличение скорости движения (бег) в заданном направлении.

**ALT + LEFT** — сместиться на шаг влево.

**ALT + RIGHT** — сместиться на шаг вправо.

**ENTER** — стрельба из выбранного оружия.

**SPACE** — открывание дверей.

Манипуляции при работе с мышью:

— движение осуществляется двумя способами: перемещением мыши в соответствующем направлении или нажатием правой кнопки. Передвигая мышь вперед или назад, вы ускоряете или замедляете движение, поворачивая мышь в сторону — изменяете направление перемещения персонажа в лабиринте;

— левая кнопка мыши — стрельба из выбранного оружия. Если вы находитесь перед дверью — открывание двери;

— правая кнопка мыши — движение вперед в заданном направлении.

При управлении джойстиком:

— кнопка **№1** — стрельба;

— кнопка **№2** — открывание дверей.

Кнопка **ALT** при управлении и мышью, и джойстиком осуществляет свою основную функцию — перемещение в стороны без смены направления движения.

**F1...F8** — кнопки перемещения и активации к бою желаемого оружия.

— **F1** — **BERETTA**;

— **F2** — **UZI**;

— **F3** — **M-16**;

— **F4** — **AK-47**;

— **F5** — **SPAS**;

— **F6** — **HK-95**;

— **F7** — **M-30**;

— **F8** — **V-TEC**.

Для переключения типа применяемых гранат используйте **F7**. Для изменения мощности **V-TEC**, корректируйте ее нажатием **F8**.

**A** — переключение стрельбы одиночными выстрелами на автоматическую и наоборот.

**D** — выбросить ненужное оборудование из переносимого вами запаса.

**V** — включить схему сборки **V-TEC PPC**.

**M** — включить режим отображения карты.

**T** — включить дисплей идентификации цели.

**+** — увеличить мощность **PPC** или выбрать необходимую для выстрела гранату.



- — уменьшить мощность **PPC** или перебрать гранаты в обратном порядке.

**TAB** или **ESC** — выход в меню.

**P** — пауза в игре.

После прохождения каждого уровня вы будете попадать в статистическую таблицу, отражающую ход выполнения боевой задачи. В данном меню содержится следующая информация:

**NAME** — имя играющего;

**LEVEL** — номер следующего уровня;

**SCORE** — текущий счет;

**ACCURACY** — процентный показатель точности стрельбы из каждого примененного оружия;

**KILLS** — количество уничтоженных целей каждого типа;

**CONTINUE** — переход на следующий нижний этаж.

## ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

— Тщательно осматривайте исследуемые помещения на предмет нахождения в них составных частей **V-TEC PPC**.

— Следите за количеством собранных элементов по схеме **V-TEC PPC**. Чем быстрее вы сможете собрать плазменную пушку, тем проще будет выполнить задачу.

— Не атакуйте **META-NODE** до тех пор, пока Оружие Возмездия не будет полностью готово к бою.

— Не стреляйте в неприятеля через стеклянные двери.

— Открывайте огонь только после срабатывания системы идентификации цели **ID**.

— Приберегите хорошие боеприпасы для более сильных противников.

— При попадании в **SEEKER** остерегайтесь его разрыва.

— Избегайте лишних боевых действий. Помните, что ваша задача заключается не в истреблении всех сил противника, а только в уничтожении **META-NODE**.

— Ищите карты доступа, без которых невозможно попасть на нижние этажи комплекса.

— Тщательно работайте с картой. Запоминайте координаты **X** и **Y REPAIR PACK** и **MED KIT** оставленных в помещении станции, а также места выхода с уровней как вниз, так и вверх.

- Пользуйтесь возможностью возврата с нижних этажей на более верхние, если вовремя не смогли найти **ACCESS CARD** или некоторые части **V-TEC PPC**.
- Как можно чаще записывайте текущее состояние игры. Даже на уровне сложности **EASY** «Terminator Rampage» безболезненно пройти просто невозможно.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Terminator Rampage

**Год:** 1994

**Фирма:** Bethesda Software

**Размер архива:** 7,8 Mb

**Размер на диске:** 16,3 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

T

# THREAT DELUXE

Тема борьбы с инопланетными монстрами является одной из самых любимых у производителей компьютерных игр. Свой вклад в разработку жанра внесла и фирма «Fragment», выпустив в 1995 г. занимательнейшую и неординарную игрушку «Threat DeLuxe».

Вы — защитник своей любимой планеты, некоего астероида Астрал, подвергнувшегося нападению непрошенных чужаков. Все, что от вас требуется, — это уничтожить нападающих и отвести угрозу.

Игра состоит из трех эпизодов, в каждом из которых — по несколько миссий. Начинать можно с любой части, хотя логика подсказывает, что лучше все же идти последовательно.

Жанр «Threat DeLuxe» можно охарактеризовать как «тактическая стрелялка». Вы видите сверху весь лабиринт уровня, своего героя, появляющихся врагов, объекты, которые необходимо уничтожить. Графика довольно своеобразна — тщательно прорисованная, с намеками на объемность, но несколько мелковата. Впрочем, игре это не мешает. А вот звук великолепен на все сто! Чтобы выиграть в «Threat», необходимо не только ловко управлять своим персонажем, но и уметь тактически мыслить, планируя наперед, как будет выполняться то или иное задание. Система динамичного вращения и возможность между уровнями посещать оружейный магазин и покупать там самое невероятное вооружение, делают игру еще более занимательной. К тому же одним из наиболее интересных является режим игры друг против друга. Причем в нем могут принимать участие сразу трое играющих (как, впрочем, и в режиме обычной игры).

Теперь обо всем по порядку.

Основное меню «Threat DeLuxe» выглядит следующим образом:

**NEW GAME** — начало новой игры против компьютера;

**LOAD GAME** — загрузить текущее состояние с одного из пяти ранее записанных слотов;

**BATTLE GAME** — режим игры друг против друга (вдвоем или втроем);

**INSTRUCTIONS** — некоторая информация по игре;

**EXIT** — выход в DOS.



## NEW GAME

Выбрав этот режим, вы начинаете игру против компьютерного противника.

Сначала выберите один из трех предлагаемых эпизодов:

**THREAT FROM SPACE** — монстры из космоса атаковали ваш любимый астероид. Силы безопасности пытаются защитить горожан Астрала. Вы и ваши друзья должны победить тварей;

**THE SECOND STRIKE** — повторная атака коварных пришельцев;

**THE REVENGE** — астероид все-таки разрушен. Вы решили промчаться сквозь всю галактику, чтобы отомстить врагу.

После выбора эпизода необходимо установить основные условия дальнейшей игры:

**CONTINUE** — перейти к выполнению первой миссии после настройки всех основных опций данного меню;

**PLAYERS** — выбор количества игроков, воюющих на вашей стороне (от одного до трех). Первый игрок управляет красным бойцом, второй — зеленым, третий — синим;

**SKILL LEVEL** — два уровня сложности:

— **EASY** — легкий;

— **HARD** — тяжелый.

Если вы выбираете легкий уровень, враги будут слабее, денег больше и временной лимит не окажется таким уж сверх-жестким;

**RENAME PLAYER...** — вместо скучных **PLAYER** можно ввести имена всех игроков;

**MAIN MENU** — возврат в основное меню игры.

Выбрав после всех установок **CONTINUE**, вы переходите к брифингу, где получаете задание на данный уровень.

Сверху располагается текст приказа. Никаких особых наворотов здесь не бывает. Все сводится к следующему:

**ELIMINATE ALIEN** — уничтожить врагов;

**DESTROY OBJECTS** — разрушить объекты (бочки, ящики с боеприпасами и прочие цели, отмеченные на карте желтыми прямоугольниками);

**BE HERE IN TIME** — до истечения указанного времени пробраться к некой точке, на карте обозначенной белым прямоугольником. Причем для этого нужно выполнить все остальные задания (кого следует — убить, что необходимо — разрушить).



Карта уровня, на котором будут разворачиваться основные события, расположена в верхнем правом углу. Изучите ее, особенно место расположения целей, указанных в приказе.

Лимит времени, если он есть, указан на циферблате в строке **TIME**, расположенной ниже карты.

Для того, чтобы начать игру, выберите внизу экрана опцию **CONTINUE**, но прежде, чем сделать это, обязательно посетите магазин **SHOP**.

Вся игра основана на возможности по ходу развития сюжета, начиная с самого первого задания, покупать различные системы вооружения, от простых автоматов до самых что ни на есть фантастических, ракет и прочего оборудования. Причем, можно и отказаться от имеющегося у вас снаряжения, продавая его, или заряжать то, что есть в арсенале и, в принципе, вас устраивает.

В зависимости от количества играющих, магазин состоит из одной-трех секций (своя для каждого игрока).

В левой части расположены:

- сверху: имя игрока и **CASH** — наличие свободных денег, которые можно потратить;

- ниже: 16 иконок с изображением различных систем вооружения;

- табло внизу: три иконы, показывающие, какое оборудование вы уже имеете. (Всего можно нести и использовать на уровне именно три вида оружия).

Для того, чтобы продавать и покупать вещи, необходимо перемещать рамку курсора с одной иконки на другую. При этом, если вы выбираете оружие из 16 верхних иконок, на панели справа **BUY** (покупка), появляется изображение данного предмета, его название, **PRICE** — стоимость и **АММО** — количество боеприпасов этого вида. Если вы хотите продать что-то из своего оборудования, переведите курсор на табло из трех иконок. При этом на панели справа появится сообщение **SELL** (продажа). Помимо названия и количества боеприпасов будет указана **PAY** — сколько вы получите денег, если сделка состоится.

Перемещение курсора по магазину осуществляется клавишами движения (для каждого из игроков своими). Выбор для покупки или продажи — кнопка огня.

Сделав свой выбор в соответствии с желанием и финансовыми возможностями, можно уходить из магазина, нажав опцию **EXIT** (для каждого игрока в отдельности). После этого вы сразу же оказываетесь непосредственно в игре.

Предлагаем полный список оружия, применяемого в «Threat DeLuxe». (Первая цифра — количество боеприпасов, получаемых вместе с данной системой, вторая — цена за комплект).

**RELOAD** — перезарядка всех видов оружия. Цена варьируется в зависимости от типа.

**MACHINE GUN** — автомат, строго направленный огонь — 3000; 75.

**TRIGUN** — пулемет, стреляющий веером, захватывая при этом большой сектор — 300; 125.

**FLAMER** — огнемет, стреляющий плотной направленной струей — 150; 90.

**FLAMEBOMB** — зажигательные бомбы. Один заряд веером поражает противника на большом удалении — 10; 75.

**DBLELECTRO** — электрический разрядник — 200; 150.

**DESTROYER** — ракетная установка, стреляющая залпом из трех ракет, затрачивая при этом только один заряд — 20; 200.

**GUIDED MISSILE** — управляемые ракеты, стартующие одновременно — 50; 210.

**GRENADE** — гранаты. Бросок на большое расстояние и мгновенный подрыв. Не продолжайте движение в сторону взрыва, получите ранения — 4; 50.

**MINE** — мины. Установив, ни в коем случае не наступите, лучше отойдите назад. Взрыв произойдет либо при контакте с целью, либо автоматически, через несколько секунд. На поверхности они почти не видны. Будьте осторожны! — 50; 50.

**FATAL HIT** — мощный выстрел, поражающий врага на любом удалении — 5; 100.

**FIRE SWEEP** — четыре разлетающихся веером огненных заряда большой силы — 200; 200.

**DOOMS DAY** — ракетный залп во все стороны. При этом часть ракет самостоятельно наводятся на удаленную цель — 10; 350.

**FIRST AID** — медицинский комплект для оказания первой помощи. Каждое его применение немного восстанавливает силы бойца — 3; 100.

## Управление

Перемещение персонажей, выбор предметов и их использование осуществляется с клавиатуры или при помощи джойстиков. Исходный вариант устанавливается еще до загрузки программы

в **SETUP**. Если вы предпочитаете клавиатуру, можно сразу же ввести свои сочетания кнопок, но вариант, предлагаемый по умолчанию, тоже достаточно удобен.

**ИГРОК №1** (На клавиатуре Keypad):

**8** — вперед;

**5** — назад;

**4** — влево;

**6** — вправо;

**\** — выбор оружия;

**RCTRL** — огонь.

**ИГРОК №2**:

**W** — вперед;

**S** — назад;

**A** — влево;

**D** — вправо;

**TAB** — выбор оружия;

**LEFTSHIFT** — огонь.

**ИГРОК №3**:

**I** — вперед;

**K** — назад;

**J** — влево;

**L** — вправо;

**T** — выбор оружия;

**G** — огонь.

Во время игры в нижней части экрана дается информация о состоянии персонажей.

Данные первого игрока находятся справа (красный цвет), второго — слева (зеленый), третьего — посередине (синий). Помимо иконки с изображением выбранного к бою оружия, показано количество оставшихся боеприпасов данного вида и шкала текущей энергии персонажа.

В ходе боя вы можете повысить свои способности, подбирая соответствующие призы, остающиеся на некоторое время после гибели противника:

— эмблема «**Е**» — повышение энергии;

— эмблема «**А**» — увеличение боеприпасов в «текущем» оружии;

— эмблема «С» — увеличение денег;

— изображение черепа — антиприз. Не касайтесь его, взорвется и нанесет вашему персонажу тяжелые увечья. Так что лучше всего будет просто отойти.

Деньги в игре распределяются следующим образом — в начале игры вы имеете 123 монеты. По завершению уровня добавляется еще 180, но они разделяются между участвующими (180, 90х2, 60х3). Помимо этого, много денег вы зарабатываете, подбирая их у убитых врагов.

Уровни «Threat DeLuxe» кишат врагами. Все они достаточно опасны, а многие тщательно вооружены. Пренебрежение даже самым «маленьким» из них может обернуться для вас серьезными неприятностями.

**WORM** (красный червяк) — укус.

**BUG** (серый жук) — укус.

**SPIDER** (большой зеленый паук) — укус.

**VIPATTAJA** (маленький паук красного цвета) — укус.

**NUPNUTTAJA** (нечто красное, человекообразное) — шаровые молнии.

**SLIMER** (зеленое чудовище-слизняк) — шары слизи.

**RENEGADE** (предатели, представители вашей расы) — ракеты.

**HUNTER** (серые охотники-чудовища) — огнеметы.

**STEELER** (стальные монстры) — пулеметы.

**TURRET** (орудийные установки) — электрические разрядные пушки.

**BOSS** (мощное чудовище с ракетной установкой **DESTROYER** в правой руке) — атака ракетным огнем.

**SHADOW** (невидимый враг, оставляющий только тень) — энергия.

**BUNKER** (синий бункер) — ракетная установка **FATAL HIT**.

**SCORCHED BRAIN** (железный монстр) — зажигательные бомбы.

Вот с такой веселой компанией вам придется иметь дело. Будьте быстры и очень внимательны. Пройдя две миссии эпизода, обязательно запишитесь, чтобы в дальнейшем можно было загрузить игру не с начала эпизода. (После первой миссии записаться нельзя, так что наберитесь терпения.)

По окончании миссии программа выдает меню, где предлагается:

**CONTINUE** — продолжить игру дальше;



**LOAD GAME** — загрузить предыдущую запись и переиграть не совсем удачно пройденную миссию;

**SAVE GAME** — записать игру на один из пяти слотов;

**EXIT GAME** — прекратить игру.

Ведутся и статистические подсчеты:

имя игрока;

**SCORE** — количество набранных очков;

**CASH** — имеющиеся в наличии деньги;

иконки с имеющимся оружием (3 шт) и оставшиеся боеприпасы к нему.

## BATTLE GAME

«Threat DeLuxe» чрезвычайно интересна во многом наличием именно этого режима. Если в обычной игре вы могли играть вдвоем или даже втроем в одной «команде», в данном случае речь идет о поединке друг с другом. Причем в некоторых случаях вы будете сражаться с соперником без свидетелей, а иногда к вашему противоборству присоединятся и чудовища. Так что вам придется воевать на два фронта.

После выбора режима **BATTLE** вы попадаете в меню, в целом схожее с аналогичным в обычном варианте игры. Однако, есть и существенные различия.

**CASH** — с помощью этой опции можно увеличить наличие денег в кармане каждого из соперников от 200 до 1000 монет. Это позволит вам купить в магазине практически все, что вы пожелаете. Бой от этого станет еще более жестоким и, благодаря этому, особенно привлекательным, так как, например, удачный выстрел из **FATAL HIT** мгновенно завершает поединок.

Затем выберите арену, на которой предстоит сражаться. Можно повоевать на одном из семнадцати уровней или выбрать сразу все **ALL**, чтобы пройти их последовательно, один за другим.

Ничьей в **BATTLE GAME** быть не может. Бой продолжается до тех пор, пока не будет выявлен победитель. По окончании вас ознакомят с подробной статистикой, количеством набранных очков, денег и тому подобными данными по каждому из участников. Итоговый экран поздравит победителя с победой. Следующий уровень в режиме **ALL** сразу же начинается с магазина, причем денег со стороны вы больше не получите.

Выход из режима **BATTLE** в основное меню в любой момент боя осуществляется кнопкой **F10**.

Такова основная теоретическая информация об игре «Threat DeLuxe».

Вам остается только собраться, чтобы быть готовым к игре — быстрой, динамичной, требующей абсолютного внимания, точности и хорошего глазомера.

Удачи!

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Threat DeLuxe

**Год:** 1995

**Фирма:** Fragment

**Размер архива:** 1,5 Mb

**Размер на диске:** 2,6 Mb

**Игроков:** 1—3

**Управление:** клавиатура, джойстик

T

# TRANSPORT TYCOON

Игра «Transport Tycoon» дает вам возможность, начав практически с нуля, построить гигантскую транспортную империю, которая переживет свой век и устремится в будущее. Вы вкладываете деньги в развитие всех видов транспорта, начиная с внутригородских автобусных линий и заканчивая морскими и авиационными маршрутами. Ваша компания строит дороги, мосты, туннели, закупает новые грузовики, поезда, нефтяные танкеры, перевозит пассажиров и грузы. Если дела ведутся с должным умением, то, назло конкурентам, ваша транспортная сеть постепенно окутывает все большую и большую территорию. Если же вы не справляетесь со своими обязанностями, то несете убытки, и через некоторое время компания оказывается не в силах прокормить себя и продается с молотка. Бизнес есть бизнес, и вам придется проявить недюжие способности, чтобы выжить в конкурентной борьбе.

Итак, начнем.

## Подготовка к игре

После непродолжительной заставки вам предлагается следующее меню:

**NEW GAME** — начать новую игру;

**LOAD GAME** — загрузить прошлую игру;

**TUTORIAL/DEMONSTRATION** — обучение/демонстрация;

**1 PLAYER** — 1 игрок;

**2 PLAYER** — 2 игрока;

**GAME OPTIONS** — игровые опции;

**DIFFICULTY** — уровень сложности.

Начнем, пожалуй, с пункта **GAME OPTIONS**. Здесь вы сможете настроить игру так, чтобы она максимально совпадала с вашими привычными представлениям о деньгах, названиях и пр. По порядку, вы можете:

— включить или выключить надписи на игровой карте с названиями городов и станции или указатели;

— выставить уровень анимации высокий или низкий, в зависимости от быстродействия вашего компьютера (на более слабых машинах лучше пренебречь красотой ради скорости игры);



- включить/выключить закраску зданий. Вы можете заменить симпатичные цветные домики темными силуэтами, если вам понадобится разглядеть дорогу зы высокими зданиями;
- установить правостороннее или левостороннее движение;
- выбрать игровую валюту: фунты, доллары, франки, марки или йены;
- выбрать единицу измерения расстояния: миля или км;
- выбрать стиль названий городов: английский/европейский/американский.

Затем установите уровень сложности. Авторы разработали достаточно гибкую систему, в которой вы можете или выбрать один из трех «базовых» уровней сложности: простой, средний, сложный или самим выставить все детали. Если вам не нравятся какие-то моменты игры, которые постоянно «портят вам жизнь», выставите уровень **CUSTOM** и сами решите, что из имеющихся препятствий вам оставить, а что — убрать:

- максимальное число конкурентов;
- время с момента начатой вами игры, через которое конкуренты (управляемые компьютером) начнут свои действия;
- количество городов;
- количество заводов;
- максимальная сумма первоначального заема;
- процентная ставка первоначального заема;
- скорость строительства у конкурентов;
- интеллектуальный уровень конкурентов;
- уровень дотаций;
- стоимость строительства;
- тип рельефа: очень ровный/ровный/холмистый/горный;
- доля водоемов (озер и морей);
- экономика: стабильная или подвижная (выберите последнее для максимальной приближенности к российским условиям);
- поезда меняют направление движения в конце пути/на станциях и в конце пути;
- стихийные бедствия.

Если вы впервые играете в «ТТ», выберите сначала режим **TUTORIAL/DEMONSTRATION**. Пункты **1...4** соответственно знакомят вас с основными принципами организации автомобильных, железнодорожных, авиационных и морских сообщений. Однако примите во внимание, что демонстрация показывает

лишь «техническую» сторону строительства транспортной сети, но не знакомит вас с тактикой игры. Все происходящее на экране вряд ли можно рассматривать как экономически эффективное ведение дел.

Заметьте, что вы можете играть в одиночку против компьютерных игроков или вдвоем с приятелем по нуль-модему (в ранней версии отсутствует поддержка модема, однако позднее фирма выпустила «modem update» — дополнительные файлы, позволяющие реализовать мультиплеерную игру именно таким способом). Если у вас есть техническая возможность, обязательно попробуйте потягаться силами с живым конкурентом. Для того, чтобы поиграть вдвоем, нужно выбрать пункт **2 PLAYER**, настроить Com-порт и установить соединение со вторым компьютером.

Теперь, когда все начальные приготовления завершены, выберите пункт **NEW GAME**, чтобы начать игру.

Введите имя. Теперь вы — менеджер фирмы. Далее можно выбрать свою внешность. Для этого укажите курсором на пункт **NEW FACE**, выберите пол и нажимайте на **NEW FACE** до тех пор, пока компьютер не создаст удовлетворяющей вас портрет. Также вы можете выбрать цвет вашей компании: все, принадлежащие вам, транспортные средства и строения будут окрашены в установленной вами цветовой гамме. В заключение придумайте оригинальное название вашей компании.

Теперь, когда все внешние атрибуты в порядке, выберите пункт **BUILD HQ** (построить штаб-квартиру) и разместите ее на карте. В зависимости от положения дел в вашей фирме, штаб-квартира будет либо небольшим неухоженным домиком, либо красивым современным строением.

## Описание игрового окна

Поначалу, вам скорее всего будет трудно ориентироваться в многочисленных окнах и меню, расположенных в верхней части экрана, однако со временем вы запомните расположение необходимых пунктов, и все будет гораздо проще.

Вся информация, отчеты, меню появляются в соответствующих окнах. Их можно передвигать на более удобные места. Для этого нужно подвести курсор к шапке окна, нажать левую клавишу мыши и, удерживая ее, переместить курсор в требуемом направлении, после чего отпустить клавишу (аналогичный интерфейс *drag 'n drop* используется в MS Windows). Для того, чтобы убрать окно, укажите на крестик в его левом верхнем углу. Информационные окна через несколько секунд исчезают сами.

Сверху экрана находятся 21 пункт игрового меню. Если подвести курсор к любой опции (картинке) и нажать правую клавишу, то

появится краткое сообщение-подсказка. Группа пунктов слева — всевозможная статистика, справа — строительство. Крайние пункты — управление игрой и опции. Теперь более подробно. Слева направо:

1. Пауза. Без комментариев;
2. Этот пункт содержит дополнительное меню. (Чтобы выбрать пункт в дополнительном меню, нажмите и удерживайте левую клавишу. Не отпуская ее, выберите нужный пункт, а затем отпустите-таки клавишу.) Сохранение, прекращение игры и выход в DOS;
3. Вывести список всех станций;
4. Показать увеличенную карту/вывести дневник городов, при помощи которого вы сможете быстро найти на карте искомый город/статистика по дотациям;
5. Исчерпывающий финансовый отчет;
6. Смена портрета/имени и пр., т.е. — то же, что вы проделывали в начале, после выбора пункта **NEW GAME**;
7. Всевозможные графики;
8. Список автотранспорта;
9. Список поездов;
10. Список судов;
11. Список самолетов.

Справа налево:

1. Опции — аналог пункта «Игровые опции» в начале игры;
2. Показать последнюю информацию или новость, а также опции просмотра сообщений, запрещающие/разрешающие вывод на экран данных типа:
  - прибытие первой автомашины на станцию игрока;
  - прибытие первой автомашины на станцию конкурента;
  - несчастные случаи/стихийные бедствия;
  - информация о компаниях;
  - изменения в экономике;
  - подсказка/информация об автомашинах игрока;
  - новые автомашины;
  - изменения в принятии грузов;
  - субсидии;
  - общая информация.



Вы можете выключать надоедливую информацию любого типа, однако очень не рекомендуем вам выключать сообщения об изменениях в экономике, в принятии грузов и субсидиях, так как это может привести к стратегическим и тактическим просчетам с вашей стороны;

3. Звук/музыка — очень приятная возможность не только выставлять громкость звуковых эффектов и фоновой музыки, но и изменять стиль музыки, составлять музыкальную программу из любимых мелодий, используя Jazz Jukebox;

4. Сажать деревья и устанавливать знаки;

5. Строить аэропорты (подробнее о пунктах «Строить» ниже);

6. Строить доки;

7. Строить дороги;

8. Строить железные дороги;

9. **zoom out**. Масштабирование карты, уменьшить масштаб;

10. **zoom in**. Увеличить масштаб карты.

## Игровая карта

Чтобы перемещать карту по экрану (как обычную так и увеличенную) подведите курсор примерно к середине карты, нажмите правую кнопку мыши и, удерживая ее, перемещайте мышь. При этом карта будет перемещаться в том же направлении до тех пор, пока вы не отпустите кнопку.

Если 2 раза нажать левую клавишу мыши, указав на объект на карте (это может быть завод, город, автобусная остановка, железнодорожная станция или грузовик, поезд и пр.), то появится окно с информацией об этом объекте.

## Дороги

В «ТТ» существуют 2 типа дорог — асфальтовые и железные. Заметьте, что асфальтовые дороги можете строить вы сами, их могут строить ваши конкуренты, а также — городские власти по мере расширения города. Ваш транспорт может беспрепятственно пользоваться «чужими» дорогами. Также, естественно, могут поступать и конкуренты. Иначе дело обстоит с железными дорогами. Железнодорожные пути принадлежат компании, которая их прокладывала, и это дает ей не только исключительное право на проезд по ним, но и право на владение земельным участком, по которому они проходят. Все, что вы можете — это проложить шоссе поперек путей. Таким образом, единственная возможность пересечь железнодорожные пути конкурента, чтобы обеспечить проезд своего собственного железнодорожного

транспорта — это перекинуть через них мост или прорыть туннель (если это технически возможно).

## Города

Города — основной источник прибыли от пассажирских перевозок (как внутригородских так и междугородных), а также — от почтовых (**MAIL**) и товарных (**GOODS**). Расширяя транспортную сеть в городе, вы косвенно способствуете его росту. Если население города увеличивается, растут ваши доходы с пассажирских перевозок, осваиваются новые территории (власти сами строят дороги и выравнивают ландшафт на окраинах, так что вам не нужно будет платить деньги, проделывая эту работу самостоятельно). Если подвести курсор к надписи с названием города и 2 раза нажать левую кнопку мыши, появится городская статистика, в которой вы можете узнать население города, интенсивность пассажирских и почтовых перевозок, а также, в пункте **RATING**, — отношение местных властей к вашей компании и конкурирующим фирмам. Чтобы улучшить рейтинг, вы можете провести малую, среднюю или большую рекламную кампанию.



## Заводы

Снабжение заводов необходимыми ресурсами — один из главных путей получить надежную и большую прибыль. В статистике по заводу указано, какие ресурсы требует завод (если требует), а какие производит (если это не электростанция). Таким образом, вы можете проложить транспортные пути от завода, производящего ресурсы, к заводу, нуждающемуся в них, и получить при этом весомую прибыль. Также вы можете снабжать города готовыми товарами с фабрик и заводов.

В информации о производстве завода указаны 2 цифры — количество произведенной продукции и максимальное количество продукции, которое возможно выпустить. Нужды заводов и ферм, условно говоря, не ограничены, но имейте ввиду, что с течением времени производства могут закрыться или (что мало реально) будет запрещен ввоз ресурсов. Если количество производимой продукции в этом году равно нулю — это не означает, что завод закрыт или производство остановлено. Просто по соседству с ним нет ни одной грузовой станции, которая бы принимала его товар. Поставьте свою станцию вблизи завода (не обязательно вплотную), и завод сразу же начнет отгружать свою продукцию на нее.

Если же количество произведенной продукции равно максимальному — это означает, что бессмысленно ставить новые станции рядом с фабрикой (фермой) — она все равно не сможет обеспечить станцию грузами.

Заводы, фабрики, лесопилы, фермы, угольные шахты и пр. сооружения не являются статическими объектами. В процессе игры открываются новые производства, закрываются старые, может увеличиваться или уменьшаться выпуск продукции на конкретных заводах. Поэтому внимательно следите за сообщениями.

## Дотации

Некоторые жизненно важные перевозки субсидируются властями. Появляется сообщение о том, что первая компания, которая наладит перевозку требуемых грузов между указанными пунктами (перевезет первую партию товара), получает двойную прибыль с этого маршрута в течение определенного времени (обычно — год) до истечения срока дотаций. Конкуренты борются между собой за право получения государственных дотаций, так как они не только приносят ощутимый доход, но и повышают рейтинг компании в глазах властей.

## Тактика игры

С чего начать?.. Прежде всего внимательно изучите карту, найдите крупные населенные пункты, фабрики, прикиньте, какие места более всего пригодны для строительства дорог и прочего. Есть много возможных вариантов начальных вложений: можно построить железнодорожную линию, соединяющую источник сырья (нефтедобывающие станции, угольные шахты, лесоповал) с перерабатывающими заводами; можно проложить несколько автобусных или грузовых маршрутов внутри города. Вряд ли стоит начинать с постройки аэродромов или налаживания морских сообщений — это очень капиталоемкие отрасли, и начинающей компании они могут оказаться не под силу. Попробуйте успеть получить дотацию, выполнив заказ на конкретные перевозки, это позволит вам по крайней мере год получать большую прибыль.

В зависимости от того, на каком уровне сложности вы играете, у вас будет ограничена максимальная сумма займа, на уровне **MEDIUM** — это 150 тыс. фунтов стерлингов. Не забывайте — вы постоянно выплачиваете проценты с этой суммы (ставка тоже варьируется в зависимости от уровня сложности), и если вы не вкладываете все деньги в покупку транспортных средств и строительство дорог, то лучше вернуть часть ссуды в банк (пункт **REPAY 10000** в финансовом отчете).

С течением времени потребности населения меняются, да и техника устаревает и ломается. Не думайте, что автобусный маршрут, приносящий хороший доход сегодня, будет приносить его всегда. Тенденция развития такова: пассажирские перевозки растут в быстро развивающихся городах, цены на перевозки

пассажиров и грузов неуклонно падают, следовательно, нужно постоянно повышать объемы перевозок. Для того, чтобы проследить эффективность работы каждого конкретного транспортного средства, время от времени просматривайте статистику прибыльности автомашин, поездов, судов и самолетов и меняйте маршрут убыточных машин или продавайте их.

Пассажирские перевозки будут убыточным делом в маленьких городах, и при отсутствии дотаций они не рентабельны. Также не эффективны автомобильные грузоперевозки на большие расстояния. Вместо них используйте железные дороги. Несмотря на большие начальные вложения, вы сэкономите значительные деньги на техническом обеспечении и значительно увеличите объемы перевозимых грузов. Не пытайтесь строить аэропорты в маленьких городах — они смогут приносить прибыль лишь первое время, а затем количества пассажиров будет недостаточно, чтобы окупать расходы на ремонт и топливо. Использование морских судов эффективно только при наличии большого количества перевозимых грузов: таких, как нефть, руда, лес и т.п. Вложения и прибыли по этому виду транспорта очень впечатляющи.

Отслеживайте наиболее значимые перевозки (такие, как перемещения нефтяных танкеров или крупных железнодорожных составов) хотя бы первое время, чтобы быть уверенными в том, что дорогостоящая техника не работает вхолостую.

Вы сможете экономить массу усилий и денег, если будете аккуратно выбирать местность, по которой собираетесь прокладывать дороги. Выравнивание ландшафта может быть очень дорогим занятием. Бывает гораздо экономичнее прорыть туннель или построить мост. Иногда поднятие одного участка земли может обойтись вам во столько же, сколько стоит локомотив!

Чтобы не терять драгоценное игровое время, используйте паузу, когда хотите изучить карту или ознакомиться со статистикой.

## Строительство дорог и проектирование маршрутов

Допустим, вы выбрали автобусный маршрут, который обещает быть прибыльным. Все необходимые для этого инструменты находятся в пункте «Строить дороги» (верхнее меню). Выберите этот пункт. Появится меню, в котором:

- сверху будут 2 пиктограммы установки дороги. Если вы хотите убрать ненужные трассы, используйте эти же пиктограммы, предварительно выбрав **REMOVE** внизу меню. Некоторые дороги городские власти убирать не позволяют;

- ниже находится пиктограмма сноса объектов — «бульдозер». Заметьте, что за снос некоторых частных домов вам придется выложить круглую сумму денег;

- правее расположены 2 пиктограммы выравнивания рельефа — скрыть гору или засыпать яму (соответственно). Белой точкой будет указан центр горы или ямы;
- ниже, слева — установка депо;
- правее — установка мостов;
- ниже — строительство автобусных остановок и товарных станций;
- правее — пиктограмма туннеля. Позволяет проложить туннель в горе;
- в самом низу — пункт **REMOVE** (см.выше).

Сначала вам нужно установить депо для обслуживания автотранспорта. Здание депо обязательно должно примыкать к дороге и желательно, чтобы оно находилось не очень далеко от маршрута следования, так как автомашины время от времени будут заезжать туда для ремонта.

Установите, как минимум, 2 автобусные остановки, которые сразу по окончании сооружения начнут заполняться людьми. Естественно, что остановки должны непосредственно примыкать к городской дороге.

Теперь укажите на депо и нажмите левую клавишу. Появится окно, в котором вы можете заказать новый автобус или автомобиль, а позднее, при необходимости, и продать его (пиктограмма «мусорное ведро»). Выберите пункт **NEW VEHICLE** и, далее, — нужный вам тип транспорта, в нашем случае — автобус. После того, как вы выбрали модель автомашины и нажали на **BUILD VEHICLE**, появится «Окно автомашины номер 1».

На небольшом экранчике вы видите ваше новое приобретение. Справа находятся 4 пиктограммы (сверху вниз):

- установить карту так, чтобы атомашина была в центре экрана;
- отослать автомашину в депо;
- показать маршрут следования автомашины;
- показать информацию о ней.

Внизу окна представлено текущее состояние, на данный момент — **STOPPED** (остановлена).

Выберите пиктограмму «Показать маршрут следования», и появится окно задания маршрута. Внизу находятся пункты: **SKIP** (пропустить пункт в маршруте следования), **DELETE** (удалить пункт маршрута), **GO TO** (добавить пункт маршрута), **FULLLOAD** (дождаться полной загрузки), **UNLOAD** (разгрузка). Выберите **GO TO** и укажите ближайшую автобусную остановку. В окне появится надпись типа: **GOTO (LITTLE HARBOURNE CENTRAL)**. Снова выберите **GO TO** и укажите на другую остановку. Теперь автобус



будет следовать между двумя точками. И т.д. Когда вы завершите задание маршрута, закройте окно, указав на крестик в его левом верхнем углу.

В заключение укажите на нижнюю строку окошка с автобусом и нажмите левую кнопку. Надпись **STOPPED** сменится на **HEAD-ING FOR...** (направляется в ...), и автобус поедет в первый пункт следования.

Обратите внимание, что в самом низу «Окна автомашины номер 1», находится информация о планируемой периодичности ее ремонта и 2 миниатюрные стрелочки (внизу слева), позволяющие менять срок службы и без заездов в депо.

Комментарии:

— если в случае с автобусами автоматически предполагается, что их остановка принимает пассажиров с предыдущей, то совсем не обязательно, что товарная станция примет грузы аналогичным образом. Обычно товарные станции в границах города принимают товары (**GOODS**) и почту (**MAIL**). Так что, если вы будете пытаться перевозить уголь из товарной станции, расположенной вблизи шахты, на станцию, которая находится в городе, вы не получите ни цента за эту перевозку. Можно узнать, какие грузы принимает товарная станция, подведя к ней курсор и нажав левую кнопку мыши (раздел **NEEDS**);

— для перевоза определенного вида груза вам придется покупать соответствующий грузовик.

Во время строительства товарной станции или автобусной остановки вы можете включить (**ON**) пункт **CATCHMENT AREA HIGHLIGHT**, чтобы выделить зону подбора грузов. Если завод или ферма находятся в пределах этой зоны, на станцию будет поступать продукция этого предприятия, и в разделе **NEEDS** (т.е. — принимаемые грузы) будет перечислено то, что конкретно необходимо этому заводу/ферме.

Чтобы установить участок дороги, вы выбираете соответствующую пиктограмму, указываете на место укладки и нажимаете левую кнопку мыши. Чтобы «протянуть» дорогу, подведите курсор к ее началу, нажмите левую клавишу и, удерживая ее, ведите до конечной точки.

Далеко небезразлично, в какую часть клетки указывать курсором (см. рис.).

Рис. 1. Правильная установка изгиба дороги

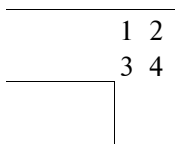
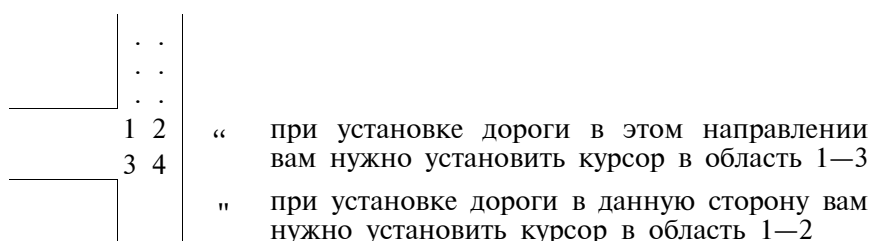
	1 2	“	при прокладке дороги в этом направлении
	3 4	”	вам нужно установить курсор в область 1—3
		“	при прокладке дороги в данную сторону вам
		”	нужно установить курсор в область 3—4

Рис. 2. Правильная установка Т-образного перекрестка

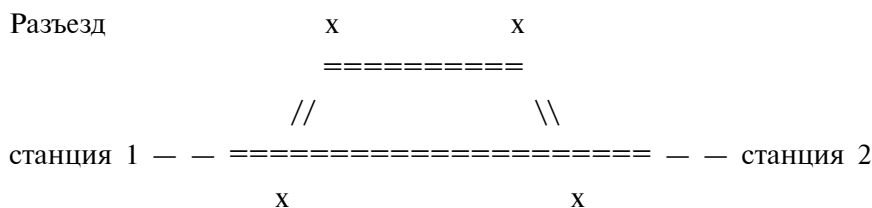


Строительство железных дорог, морских путей и авиационных линий — остальные виды транспортных коммуникаций устанавливаются похожим образом с небольшими отличиями.

## Железнодорожные линии

В отличие от обычных дорог, рельсы можно укладывать в четырех направлениях. Если вы строите простейшую линию, соединяющую 2 пункта, по которой следует один поезд/состав, то все просто. Если же поездов будет больше, вам придется придумать такую систему, чтобы они расходились друг с другом. Проще всего выделить свою колею для каждого поезда, однако не всегда это возможно. Для регулирования движения поездов вы можете ставить семафоры. Также обратите внимание, что в окне «Поезд номер XX» добавилась пиктограмма (3-я сверху), позволяющая поезду в экстренной ситуации пренебречь запрещающим сигналом семафора. Пользуйтесь этой возможностью, только если на 100% уверены в том, что вы делаете, иначе может произойти крушение поездов.

Если вы хотите пустить 2 поезда по одной линии, оптимальным вариантом для этого будет установка посреди пути разъезда (см. рис).



Крестиками на рисунке отмечены семафоры.

Для перевозки грузов определенного типа вам нужно купить локомотив и один или несколько вагонов соответствующего назначения.

## Морской транспорт

С морским транспортом все обстоит просто. Единственная особенность — то, что вы можете проложить свой маршрут плавания из одного порта в другой, ставя буи и указывая их как пункты следования.

## Авиационные линии

Вы строите, как минимум, 2 аэропорта, покупаете самолеты и указываете, откуда и куда им лететь. Рекомендуем выставить **FULLLOAD** при составлении плана перелета, чтобы не гонять самолеты вхолостую, так как порожний рейс очень дорог.

Постройка аэропорта уже предусматривает наличие депо для технического обслуживания. В начале игры большие аэропорты вы строить не сможете.

Надеемся, что данной информации вам будет достаточно для того, чтобы в процессе общения с программой вникнуть во все тонкости, которых в такой крупномасштабной игре, как «Transport Tycoon», очень много.

### ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Transport Tycoon  
**Год:** 1994  
**Фирма:** Chris Sawyer  
**Размер архива:** 2,5 Mb  
**Размер на диске:** 5,8 Mb  
**Игроков:** 1—2 (модем и кабель)  
**Управление:** мышь

# VIKINGS—2

Эта замечательная игра была создана в 1993 г. и относится к жанру стратегий/Wargame. По сути (и по техническому воплощению) она является чем-то средним между допотопной «Defender of the Crown» (но без динамических моментов) и сравнительно новой великолепной «Lords of the Realm» (но почти без экономики). Действие, как и в вышеупомянутых играх, происходит в Англии средних веков. Правда, в «Vikings» действием охвачены и Шотландия, и Норвегия, и даже юго-восточная часть Гренландии.

Цель игры проста и традиционна — завоевать себе большое королевство. Для этого есть 2 способа — либо захватить определенное (от 50 до 200, указывается в начале игры) число областей, на которые поделены все страны, либо одолеть всех своих противников, завоевав все области, им принадлежащие.

Нельзя сказать, что это — легкая задача. Вам будут противостоять голод и стены вражеских замков, усталость бойцов и сотни противостоящих армий. Лишь самому умелому стратегу удастся достичь успеха, остальных будет ждать разочарование.

## Начало игры

После непродолжительного вступления перед вами появится экран с 6 гербами и несколькими опциями в придачу. Гербы обозначают противоборствующие стороны. Рядом с гербом находятся некоторые параметры:

- имя участника (можно поменять);
- название его королевства (тоже можно изменить);
- управление участником:
  - HUMAN** — человек;
  - COMPUTER** — компьютер;
  - OFF** — участник отсутствует;
- число провинций, которые надо завоевать для победы (50—200).

Опции позволяют выбрать (или сделать) следующие вещи:

**LOAD GAME** (посередине экрана) — восстановить отложенное состояние;

**DIFFICULTY** — уровень сложности:

- **EASY** — легкий;

- **LOW** — низкий;
- **AVERAGE** — средний;
- **HIGH** — тяжелый;
- **VERY TOUGH** — дословно: «очень крутой»;

**CATAPULTS** — приобретение катапульта:

- **IMMEDIATE** — катапульты появляются сразу при покупке;
- **DELAYED** — катапульты появляются в начале следующего хода (видимо, «строятся»);

**CONTINUE** — начать новую игру.

Установив все параметры (самое легкое — один противник, 50 графств для захвата, **EASY** — уровень и **IMMEDIATE** — катапульты) и нажав на **CONTINUE**, или же выбрав **LOAD GAME**, вы увидите силуэт одной из областей. Это всего-навсего защита от копирования. Необходимо ввести название показанной провинции. Если у вас есть официальная версия игры — поздравляем, вы на верном пути, если нет — что ж, вам дадут поиграть несколько десятков циклов — пока не войдете во вкус. А затем программа перестанет сохраняться и загружаться. А когда вы посмотрите сначала на свои успехи, а потом на часы, и решите без сохранения доиграть до конца — циклов через 20 игра встанет окончательно и предложит нажать **CTRL + ALT + DEL**. Единственное, что мы можем посоветовать — взять бумажку и потратить несколько часов на перерисовку всех областей с экрана (в самой игре).

Так или иначе, нажмите **ENTER** (с названием провинции или без одного) — и начинайте игру!

Для начала вам предложат установить родовой замок. Для этого существует два способа:

**SELECT** — самому выбрать графство, где будет стоять замок;

**RANDOMIZE** — дать сделать это компьютеру.

Кстати, право установить замок участники получают в том порядке, в котором они стоят в первом меню. Поэтому, если хотите иметь полную свободу выбора — берите самого первого участника (красные цвета) и сами выбирайте свою территорию.

Что касается компьютера, то он разбрасывает участников следующим образом — 2 в Англию, по 1 в Уэльс, Шотландию, Ирландию и Норвегию. Так что, если вы поставили свой замок в Норвегии, соседей у вас не будет, и вы долгое время будете защищены от вторжения Северным морем. Кстати, перемещается экран движениями мыши с нажатой правой клавишей.

После того, как все замки будут расставлены и компьютерные игроки (если они в списке — первые, например, тот же «красный участник») сделают свои ходы, наступает ваш черед.



Перво-наперво вам покажут важную и полезную информацию о ваших владениях:

- верхняя строка — дата (кстати, начинается игра 16 мая 1042 г.);
- вторая строка — имя участника;
- третья строка — название королевства.

Далее:

**TREASURY** — количество денег в казне;

**TAX INCOME** — сколько в этот цикл вы получили налогов;

**ORE INCOME** — сколько денег в этот цикл добыто в золотых и серебряных копиях;

**LAST TAX** — налог за прошедший цикл;

**LAST ORE** — добыча за прошедший цикл;

**TERRITOTIES** — количество графств (в начале вам, кроме провинции, выбранной под замок, предложат еще и все соседние страны);

**POPULACE** — численность населения;

**GROWTH** — сколько родилось за этот цикл;

**DIED** — сколько умерло за цикл;

**ARMIES** — число армий;

**FLOTILLAS** — число флотилий;

**FOOD SHORTAGES** — нехватка пищи;

**FOOD** — количество пищи в амбарах.

Наконец, внизу — таблица добычи материалов за текущий цикл. Столбцы:

**GAINED** — добыто за цикл;

**MAXIMUM** — максимальное количество, которое можно добыть за цикл;

**STOCKS** — количество, имеющееся в наличии.

Строки:

**WOOD** — дерево;

**STONE** — камень;

**IRON** — железо.

Нажмите клавишу — и войдете в режим распространения пищи. Внизу — опция **CONTINUE**. Это — выход. Имейте в виду — покинув этот режим, вы не вернетесь сюда до следующего цикла, поэтому внимательно следите за сигналами. А сигналом является мерцание точек над графствами (в провинции с замком вместо

точки — флажок). Если над какой-то областью точка или флажок мигает — там либо недостает еды, либо крестьян достаточно много, чтобы обрабатывать дополнительное поле. Щелкните на такое графство — и увидите всяческие сведения (которые будут рассмотрены далее) и 2 пиктограммы внизу.

**CURRENT** — насыщает ли урожай, снимаемый каждый цикл, население (если **ENOUGH**, все нормально).

**HARVEST** — будет ли снятый сейчас урожай насыщать население в следующем цикле.

**STOCKS** — количество пищи в амбарах.

**PATROL** — число воинов ополчения (если в графстве стоит замок, этот пункт называется **GARNISON** — гарнизон, и показывает он, что естественно, число воинов, защищающих замок).

**NEW** — количество рекрутов, которых можно завербовать в солдаты.

**TERRAIN** — к какому типу относится поверхность, на которой расположена страна:

- **LIGHT WOODS** — редколесье;
- **DENSE FOREST** — густой лес;
- **ROLLING HILLS** — холмы;
- **FOOTHILLS** — предгорья;
- **MOUNTAINS** — горы-равнины;
- **GRASSLANDS** — равнины.

**POPULACE** — население.

**GROWTH** — рождаемость.

**DIED** — смертность.

**LAND** — статус страны:

- **HOMELAND** — родная;
- **OCCUPIED** — оккупированная.

Ниже выведены дополнительные сведения по урожаю, например:

**X FIELDS ARE NOT IN USE YET** — не используется X полей (если не хватает крестьян);

**CAN FARM X MORE FIELDS** — можно использовать еще X полей (если крестьян более, чем достаточно);

**HARVESTING IN MAXIMUM** — используются все поля.

Еще ниже — 2 пиктограммы. Правая — это пересылка пищи, левая — покупка дополнительных полей. Если еды



не хватает, или можно возделывать еще одно поле — не жалейте, пошлите купите столько, сколько нужно. Правда, за раз можно купить не более 2 полей (если на территории нет каких-либо укреплений).

Распределив всем голодающим продукты, а бездельникам купив поля, нажмите на **CONTINUE** — и перед вами собственно игра.

## Игровой экран

Он представляет собой довольно мелкую карту, на которой имеются следующие обозначения:

- фигурка, напоминающая древнеримского «орла» (знамя легиона) — армия;
- постройка с флажком — укрепление;
- цветная точка — символ принадлежности провинции кому-либо из участников;
- ворота — шахта;
- якорь на водной прибрежной локации — порт.

Весь игровой мир разбит на локации. Суша разделена на графства (которые вам надо захватить), водные пространства — на прямоугольники разных размеров. Двигая мышь при нажатой правой клавише, вы перемещаете карту.

## Опции

Несколько различных икон и пиктограмм расположены в левой части экрана:

- включение режима перемещения войск;
- включение обычного режима;
- включение режима поиска мест для шахт;
- шкалы наличия пищи (красная), дерева (зеленая), камня (желтая) и железа (оранжевая). Если щелкнуть на левую часть шкал, попадете в режим покупки материалов (кроме еды), на нижнюю часть — продажи. Под шкалами указан масштаб;
- герб — вывод информации, аналогичной той, что появляется в самом начале цикла. Также опции работы с диском.

Под гербом — ваша казна.

**VIEW MAP** — посмотреть полную карту мира.

**NEXT KING** — переход хода к следующему противнику.



## Восстановление и сохранение

Щелкнув на герб, выберите одну из опций в углу:

**LOAD** — восстановить игру;

**SAVE** — сохранить ее.

Затем выберите один из 6 пунктов.

Именно здесь вас и будут ожидать первые тревожные сигналы о том, что игра защищена.

## Шахты

Добыча металлов является важным аспектом в игре. Металлов существуют 3 вида — золото, серебро и железо. Последнее необходимо для создания некоторых воинов (рыцари, конные рыцари, полководцы) и для строительства портов и укреплений, а золото и серебро идут в казну. Чтобы искать рудные жилы, выберите третью сверху иконку. Появится курсор. Если навести его на вашу территорию, увидите число уже совершенных попыток искать металлы на данной земле. Это касается только гор, предгорий и холмов, так как на других типах поверхности руды не бывает вообще.

За один ход можно сделать по одной попытке на каждой из областей. Если после четырех попыток руд на какой-то территории не найдено — значит их там нет вовсе, и в дальнейшем при наведении курсора будет появляться та же надпись, что и над лесными-равнинными графствами — **NO ORE** (нет руды).

Если поиски закончились удачно — вам сообщат, сколько единиц металла (и какого) вы будете получать за цикл. В дальнейшем рудные жилы иссякают, и вам надо будет их вновь исследовать (на этот раз наверняка удачно).

В горах одна попытка стоит 5 золотых, в предгорьях — 3, в холмах — 1. Зато в горных районах наиболее продуктивные шахты.

## Обычный режим

В этом режиме курсор имеет форму надписи **TAX** и цифры, свидетельствующей о налоге с текущей территории.

Если щелкнуть таким курсором на область, вы увидите уже знакомую (по распределению пищи) информацию. В правом нижнем углу — данные о получении с этой области дерева (леса, редколесье) или камня (горы, холмы, предгорья). Эти материалы необходимы для строительства портов и укреплений, дерево также нужно для постройки катапульт и кораблей, и

кроме того, для снаряжения всех типов войск, кроме мечников — самых слабых.

Внизу находятся опции. В зависимости от того, что построено на данной территории, их может быть от 2 до 6. Вот значения этих икон.

**БАШНЯ** — строительство. Оно возможно при любом уровне сооружений (исключая самый высший, конечно). Вы видите следующие данные:

**STRONGHOLD** — какое укрепление построено;

**DAMAGE X% — Y OF Z SECTIONS** — повреждения: X% — Y стен из Z возможных;

**REPAIR COST** — стоимость ремонта. Если укрепление расстреливали из катапульт и разбили часть стен (X и Y в предыдущем пункте не равны нулю), здесь — сумма, в которую обойдется восстановление;

**SEAPORT** — порт. Здесь находится либо его стоимость, где G — золото, W — дерево, S — камень и I — железо, либо надпись, свидетельствующая о том, что порт не построить (если территория не граничит с водной локацией);

**NEXT LEVEL** — следующий уровень укрепления. Уровней несколько:

— **CLEAR LAND** — очистить землю под строительство. Это стоит 10 монет и требует 1 цикла;

— **TOWER OUTPOST** — сторожевая башня. Она строится на протяжении 2 циклов и обойдется вам в 15 монет, по 10 деревяшек и булыжников и 5 железа. Зато наличие башни увеличивает до 8 число полей, которые можно приобрести за раз и... Впрочем, о других влияниях построек вы узнаете далее;

— **KEEP** — форт. Два цикла, 20 монет, 10 деревяшек, 12 камней и 5 железа. Предоставляет 15 полей;

— **SMALL KASTLE** — малый замок. Два цикла, 20 монет, 12 деревяшек, 12 камней, 8 железа. Предоставляет 25 полей;

— **LARGE CASTLE** — большой замок. Предоставляет 40 полей. Стоит 20 монет, 12 деревяшек, 15 камней и 8 железа.

Внизу находятся опции:

**SEAPORT** — построить порт (если можно);

**IMPROVE** — построить следующий уровень укрепления (т.е. очистить землю или превратить башню в форт);

**REPAIR** — отремонтировать поврежденные стены укрепления. Все действия, кроме ремонта, занимают время. На очистку земли уходит цикл, на дальнейшую постройку и на строительство порта уходит по 2 цикла.

**ВОИНЫ** — набор солдат в гарнизон. Численность и тип солдат зависит от наличия построек. Всего имеются следующие виды бойцов:

**SWORDSMAN** — мечник. Стоит 1 монету;

**ARCHER** — лучник. Три монеты, 1 дерево;

**CROSSBOWMAN** — арбалетчик. Две монеты, 1 дерево;

**PIKEMAN** — копейщик. Две монеты, 1 дерево;

**KNIGHT** — пеший рыцарь. Шесть монет, 1 дерево, 1 железо;

**MTD KNIGHT** — конный рыцарь. Семь монет, 1 дерево, 1 железо;

**CHAMPION** — полководец. Двенадцать монет, 1 дерево, 1 железо;

**CATAPULT** — катапульта. Восемнадцать монет, 5 деревьев, 2 железки и 1 цикл, если в начале игры вы не установили **IMMEDIATE**-катапульти. В боях они не участвуют, но без них нельзя штурмовать никакие укрепления.

Столбики цифр означают: число тех или иных воинов в гарнизоне, количество покупаемых в данный момент, стоимость.

Установив желаемое число приобретаемых бойцов, щелкните на **CONTINUE** — воины присоединятся к гарнизону.

Слева, сверху и внизу, находятся два ограничителя. Они называются **HIRE** и **NEW**.

**HIRE** — максимальное число жителей, которых можно нанять по всему королевству (восстанавливается с ростом населения, зависит от его численности).

**NEW** — максимальное число жителей, которых можно нанять в данной области (восстанавливается за цикл, зависит от укрепления).

Здесь приведена зависимость наличия и количества воинов от построек:

- без укреплений и расчищения земли: 2 воина/цикл, есть первые 4 типа бойцов;
- башня: 8 воинов/цикл, первые 4 типа;
- форт: 15 воинов/цикл, все, кроме катапульти;
- малый замок: 25 воинов/цикл, все типы;
- большой замок: 40 воинов/цикл, все типы;
- родовой замок: чужой — то же, что и в большом замке, свой — бесконечное число воинов (но не забудьте про **HIRE**).

Если в замке появляются катапульти, под иконой возникает буква **C** и цифра, показывающая их число.



**КОРАБЛЬ** — постройка корабля (если есть порт):

**GALLEY** — галера. Стоит 50 монет, 12 деревьев и 4 железки. Вмещает 50 единиц веса;

**BARQUE** — барк. Сто монет, 20 деревьев, 8 железок, 100 единиц веса;

**MAN-O'WAR** — нечто вроде линкора (в XI в.?!). Сто пятьдесят монет монет, 30 деревьев, 12 железок, 200 единиц веса.

Построенные корабли остаются в гавани до тех пор, пока их не подберет одна из флотилий (флотилия в виде одной галеры появляется каждый раз, когда вы строите порт). Впрочем, о морских прогулках мы еще поговорим. Что касается веса, то это — вместимость корабля. Катапульта весит 15 единиц, рыцари, конные рыцари и полководцы — по 2, остальные воины — по 1. То есть, галера вмещает 50 мечников, 25 рыцарей или 3 катапульты.

При перевозке воинов считается общая вместимость судов во флотилии.

Если в гавани порта есть суда, на иконке появляется буква **S**, максимальное число флотилий — 5. Когда вы строите шестой свой порт, флотилии уже не появляются.

«ОРЕЛ» — создание новой армии (только в больших и родовых замках).

Созданная армия появляется на следующий цикл и содержит 10 мечников и полководца, но главное в ней — сам «орел» (здесь он назван **BARON**). «Орел» — это и есть армия. Создав ее, вы можете уволить этот жалкий десяток мечников и взять вместо них сотню рыцарей... А в противном случае этим рыцарям пришлось бы сидеть в гарнизоне замка и ждать, пока с фронта за подкреплениями придет одна из старых армий.

Всего вам предоставляется 20 «орлов», но фактически можно иметь лишь 7 армий, поэтому выбирайте номер на свой вкус.

Если армия гибнет — ее «орел» вновь появляется в рассматриваемом режиме.

**ВОИН СО СТРЕЛКАМИ К НЕМУ** — автоматический созыв воинов в укрепление с окрестных территорий. Вы можете:

**AUTOGATHER** — созвать сразу со всех соседних стран;

**SELECT** — выбрать страну;

**CANCEL** — отказ.

В зависимости от типа укрепления можно созывать разное количество воинов:

— башня: до 25%;

— форт: до 25%;

- малый замок: до 50%;
- большой замок: до 50%;
- родовой замок: до 100%, т.е. всех.

**ВОИН СО СТРЕЛКАМИ ОТ НЕГО** — разослать гарнизон укрепления по соседним территориям:

- башня: до 35%;
- форт: до 45%;
- малый замок: до 55%;
- большой замок: до 65%;
- родовой замок: до 75%.

Ясно, что обе эти опции действуют только для земель с укреплениями (т.е. как минимум башни).



## Управление армиями

Щелкните на самую верхнюю опцию, а затем на провинцию, в которой стоит одна из ваших армий. Появится список имеющихся здесь отрядов, в виде иконок с «орлом» и номером армии. Под иконами — число оставшихся у армий дней (**DAYS**), расходуемых на перемещение (в начале цикла — 15). Желтые квадратики на иконах означают усталость, буква **C** — наличие катапульт.

Выберите армию — и увидите список приказов.

**MARCH** — перемещение в соседнюю страну. На него тратится несколько дней, в зависимости от поверхности. Наиболее тяжело двигаться в горах. Перемещение на вражескую территорию стоит дороже.

**FORCED MARCH** — марш-бросок. На любой поверхности тратится на день меньше, но бойцы устают. Всего имеется 4 степени усталости:

- **WINDED** — задыхающиеся;
- **TIREД** — уставшие;
- **DRAINED** — вымотавшиеся;
- **EXHAUSTED** — измученные.

Если армия начинает цикл в состоянии **DRAINED** или **EXHAUSTED** (оставшемся с прошлого цикла), они не будут двигаться, пока вы не дадите ей 3 или 4 дня отдыха соответственно.

**EXCHANGE TROOPS + ITEMS** — поменяться воинами с местным гарнизоном или ополчением, или с другой армией, стоящей в той же стране. Вам предложат выбрать, с кем меняться (ополчение — справа внизу, армия — как обычно). Если у текущей

армии и у тех, с кем вы будете меняться, разное число оставшихся дней — получите предложение отдохнуть и уровнять дни (**REST + EQUAL**).

**MAKE CAMP + REST** — отдых. Один раз снимает одну степень усталости.

**ARMY STATUS** — информация о составе армии.

Обмен войск и отдых отнимают по 1 дню.

Выше расположена краткая информация об отряде:

— **MEN** — общее число воинов;

— **CAT** — число катапульт;

— **FTG** — степень усталости;

— **DAYS** — оставшиеся дни.

Щелкните на **MARCH** или **FORCED MARCH** — и перейдете в следующий режим...

## Перемещение

Перед вами — вновь карта. Из области, где стоит выбранная армия, проведены стрелки во все соседние страны:

— красная — вражеская территория, дней на перемещение достаточно;

— зеленая — своя территория, дней на перемещение достаточно;

— желтая — дней на перемещение не хватит.

Наводя курсор на провинции, вы видите число дней, которое будет затрачено на переход (на курсоре). Рядом находится любопытная табличка:

**STRN** — сила армии;

**INFLU** — влияние от укреплений. Каждое укрепление распространяет на соседние земли определенное влияние. Чем оно выше — тем лучше на этих территориях бьются воины того участника, кому принадлежит замок. Влияние это кумулятивно, то есть, если провинция находится в сфере действия 2 замков, их влияния суммируются;

**MRLE** — мораль. Растет от побед, падает от поражений;

**TERR** — поверхность области, на которую наведен курсор.

Двигая курсором, вы увидите, что **INFLU** и **TERR** меняются. Цвет подписи в табличке говорит о принадлежности территории:

— черный — ваша;

— красный — чужая.

Вот, наконец, вы выбрали, куда идете. Если это ваша территория — отряд перейдет на нее и затем может идти далее (если хватит дней). А если область вам не принадлежит — отряд встанет на ее границе. Теперь вы можете дождаться конца своего хода (тогда сражение произойдет автоматически), а можете щелкнуть на это графство — и бой состоится немедленно.

## Битва

В бою от вас мало что зависит. Пожалуй, сражения — это самая большая недоработка в игре. Собственно, все, что вы можете — это вводить-выводить отряды из боя да отступать, если дело плохо.

Итак...

Вверху экрана расположены имена, а ниже — гербы владельцев армий. Между гербами — опции отступления (**RETREAT**). Если сражаются 2 игрока-человека — один из них (левый) управляет мышью, другой (правый) — клавиатурой. Ему для отступления надо нажать **ENTER**. В варианте боя с компьютером управление дублируется.

Под гербами находится информация о влиянии укреплений на противников (**INFLUENCE**).

Посередине экрана — данные о сражающихся. В центре находится список видов войск, по бокам — столбики цифр, показывающие, сколько воинов каждого вида имеется в бьющихся армиях. Далее находятся кружки зеленого цвета с плюсами. При помощи этих кружков и надо управлять войсками. Щелчок на него выводит данных воинов из боя, кружок становится красным. Повторный щелчок возвращает солдат в битву. В сражении между двумя людьми правый игрок использует клавиши Keypad'a. Справа на экране находится список этих клавиш, поэтому мы его не приводим.

Рядом с кружками находятся шкалы потерь, а над ними — число оставшихся воинов. Над списком видов войск — соотношение численностей противоборствующих сторон. Наконец, длинные шкалы по краям экрана — индикаторы военной мощи враждующих сторон. В бою решающее значение имеет именно она, а не общая численность. Десяток рыцарей легко уничтожит отряд, состоящий из 20 мечников, хотя их (рыцарей) и вдвое меньше.

Если бой является штурмом замка, под гербом атакующих находится индикация их эффективности (в %). Она зависит от количества разрушенных стен... Но об этом чуть позже.

Сам бой идет довольно долго. Если удерживать правую клавишу мыши, он перейдет в быстрый режим. То же будет, если нажать пробел.



Об этом сигнализирует надпись внизу экрана **RESOLVE**:

**NORMAL** — обычный режим;

**QUICK** — быстрый режим (мышь);

**AUTO QUICK** — быстрый (пробел).

Когда воины одной из сторон отступают или же выбывают из боя (убитыми и ранеными) до последнего человека — сражение закончено. Вы видите итоги битвы в двух одинаковых таблицах со следующими графами:

**START** — численность перед боем;

**DIED** — число погибших;

**WOUNDED** — число раненых;

**REMAIN** — сколько осталось.

Первые 7 строк — по 7 видам войск, последняя — итоговые результаты. Внизу выведены последствия боя, например: «Такой-то, понеся опустошительные потери, отступил... Такой-то, победив и понеся средние потери, объявляет такую-то провинцию частью своего королевства!».

Вверху посередине — герб победителя.

Если в результате боя вы захватили или потеряли укрепление — увидите симпатичную заставку.

## Осада

Чтобы атаковать чужое укрепление, надо иметь катапульты. Во время осады действует только атакующая сторона, защитники (даже если играют 2 человека) сражаются автоматически. Если ваш замок атакует компьютер — вам просто сообщают, сколько стен разбито и с какой эффективностью будут действовать воины врага.

Суть осады — разбить из катапульт как можно больше стен, чтобы повысилась эффективность своих воинов при штурме. Одновременно, если в рядах атакующих и защитников есть стрелки (лучники и арбалетчики), они будут обстреливать друг друга. При желании вы можете отвести своих стрелков, шелкая на кружочки рядом. Впрочем, стрелки врага разрушают катапульты, поэтому лучше уничтожить их как можно больше.

Итак: катапульты рушат стены, стрелки со стен рушат катапульты. Когда все стены разрушены — начинается штурм со стопроцентной эффективностью осаждающих. Когда убиты все стрелки — стены мгновенно рушатся, и далее — то же самое. Отсюда, кстати, мораль — атакуйте вражеские укрепления, имея стрелков, и в своих укреплениях ставьте их как можно больше.



На экране штурма сверху находится информация о катапультах. Трехцветные тающие индикаторы — их стрельба, цифра под ними — эффективность (чем дальше, тем меньше, благодаря вражеским стрелкам). Слева показано, сколько катапульт находится в резерве (максимальное число одновременно бьющих катапульт — 10, на родовые замки; а на башни и вовсе не более 2).

Ниже основные данные:

**WALL SECTIONS** — число стен;

**BREACHED** — сколько стен уже разрушено;

**WAL** — прочность стены, обстреливаемой в данный момент;

**STORM CASTLE** — эффективность грядущего штурма при текущем количестве разрушенных стен.

Ниже — данные по стрелкам с кружочками ввода-вывода и 2 опции:

**STORM** — штурмовать, не дожидаясь полного разрушения стен (допустим, если катапульты на последнем издыхании, а вам жалко их терять);

**RETREAT** — отступить. При этом восстанавливаются повреждения катапульт и не разбитой до конца стены.

Вот, собственно, и все, что касается осад. Напоследок — основные составляющие значения укреплений, а именно — число стен, их прочность и максимальные количества одновременно стреляющих по ним катапульт.

	Число стен	Их прочность	Катапульты
Башня	4	8	2
Форт	8	12	4
Малый замок	12	16	6
Большой замок	16	20	8
Родовой замок	20	25	10

## Морское сообщение

Флотилии также имеют по 15 дней, а переход из локации в локацию занимает 3 дня. Таким образом, за цикл игры флотилия может проплыть 5 локаций.

Перемещение флотилий осуществляется так же, как и армий. Если корабли стоят возле вашей провинции, шелчок на эту провинцию (в режиме движения флотилии) выдаст следующие опции:

**(UN)LOAD TROOPS + ITEMS** — загрузить войска. Если вы загружаете армию — вас попросят, будете ли вы грузить «орла»-**BARON**'а

или нет. Если не будете — сама «армия» (пусть даже без единого воина) останется на берегу, а на корабле поплывут просто «подкрепления», которые можно присоединять к другим армиям или ополчениям/гарнизонам, но нельзя высаживать отдельно. Сам процесс загрузки-выгрузки аналогичен опции **EXCHANGE...** у армий;

**CREATE ARMY + UNLOAD** — если на кораблях — армия с «орлом», эта опция позволит вам высадить ее на свою территорию;

**INVADE WITH BARON** — то же, что и **CREATE...**, но речь уже о высадке на вражескую территорию, с последующей битвой;

**EXCHANGE SHIPS W/PORT** — менять корабли между флотилией и гаванью (если в локации, куда производится высадка, есть ваш порт).

А чтобы управлять флотом, щелкните на водную локацию с его изображением в режиме армии (или в обычном).

Вот теперь действительно все. Остается только пожелать, чтобы, как и мы, став королями Англии, вы вскоре почувствовали бы неудовлетворение... И голодным взором посмотрели на юго-восток... на Европу!

«Продолжение следует», — последняя строка на финальном экране.

Ждем-с!

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Vikings—2

**Год:** 1993

**Фирма:** Realism Entertainment

**Размер архива:** 600 Kb

**Размер на диске:** 2,5 Mb

**Игроков:** 1—6

**Управление:** клавиатура, мышь

# WARCRAFT—2. TIDES OF DARKNESS

Издревле длилась война людей и орков. Чувствуя, что проиграют, люди попытались спрятаться на другом материке. Они построили корабли и уплыли. Однако орки не захотели оставить их в покое. Людей настигли, и завязалась кровавая бойня...

В данном описании речь пойдет о давно ожидаемой игре. Слухи о скором появлении продолжения знаменитой «Warcraft» блуждали среди энтузиастов компьютерных игр с середины лета 1995 г., однако доступной «Warcraft—2» стала только в самом конце года.

Мы не ставили перед собой цели сравнить программы друг с другом и выдержали данное самим себе обещание. Все, о чем вы прочитаете ниже, касается исключительно новой игры.

## НАЧАЛО

Для начала расскажем об одном очень важном моменте. В процессе игры вы будете иметь дело с разнообразными иконками и опциями, нажимая на которые при помощи мышки, вы сможете добиваться тех или иных действий. Того же эффекта можно будет достичь и нажатием соответствующей кнопки на клавиатуре. Для этого надо обращать внимание на высвеченную букву в тексте. Например **(A)TTACK** — атаковать противника. В дальнейшем мы будем использовать именно такое обозначение.

После запуска игры и окончания заставки, появляется начальное меню, состоящее из следующих позиций.

**(S)INGLE PLAYER GAME** — игра для одного игрока, включает в себя 2 варианта:

- **(O)RC CAMPAIGN** — игра за орков;
- **(H)UMAN CAMPAIGN** — игра за людей;
- **(P)REVIOUS MENU** — вернуться в начальное меню.

Кампания и у людей, и у орков состоит из 14 миссий.

**(M)ULTIPLAYER GAME** — мультиплеерная игра. Всего в сражениях может принять участие от 2 до 8 игроков, объединенных в единую сеть. Чтобы не путаться во время игры, каждый участник в начале должен придумать и ввести свое имя. Имеется возможность играть по:

- **DIRECT CONNECT** — по кабелю, подключенному к COM-портам ваших компьютеров;

— **MODEM** — связь по модему;

— **IPX NETWORK** — самый интересный вариант, использование сети.

Нажав на **(C)ONNECT**, вы сможете связаться с другими игроками и начать игру.

**(R)EPLAY INTRODUCTION** — повторить начальную заставку.

**SHOW (C)REDITS** — вывести имена команды создателей игры.

**E(X)IT PROGRAM** — выйти в DOS.

Если в начальном меню вы ничего не нажимали некоторое время, то сможете увидеть небольшие фрагменты сражений между орками и людьми, чтобы немного подготовиться морально к будущим битвам.

## ОСНОВНОЙ ЭКРАН

Этот экран, на котором, собственно, и проходит вся игра, состоит из 5 основных частей.

**ИНДИКАТОР НАЛИЧИЯ МИНЕРАЛОВ** — полоса в верхней части экрана. С ее помощью вы всегда будете в курсе текущего количества золота, леса и нефти (кучка золотого песка, елочка и капля нефти с соответствующей цифрой).

**ОКНО УЧАСТКА МЕСТНОСТИ** — занимает практически весь экран. В нем вы видите небольшой фрагмент территории с расположенными на нем войсками, постройками, шахтами, лесами, реками и морями. Более подробно о нем в главе «Управление войсками».

**МАСШТАБНАЯ КАРТА ВСЕГО РАЙОНА БОЯ** — находится в левом верхнем углу экрана. Белый прямоугольник на нем — это место, которое сейчас занимает окно участка местности. Прямоугольник можно двигать с помощью мыши или стрелок на клавиатуре. При этом, естественно, изменится и содержимое окна участка местности.

**ИНФОРМАЦИОННОЕ ОКНО** — расположено в середине левого края экрана, под масштабной картой. Появляется только тогда, когда в окне участка местности выбраны: какая-нибудь боевая единица, группа войск или постройка. С помощью этого окна вы будете в курсе текущих характеристик выбранного объекта.

**ОКНО КОМАНД** — находится в нижнем левом углу экрана и появляется одновременно с информационным окном. С его помощью вы сможете управлять своими войсками и строениями.

Кроме этого, в самом верхнем углу экрана имеется опция **MENU (F10)**, нажав на которую, вы можете попасть в системное меню.

## СИСТЕМНОЕ МЕНЮ

Этот режим поможет вам настроить игровые параметры, запишет и восстановит текущее состояние игры. Меню состоит из следующих опций.

**SAVE (F11)** — записать игру. Нажав на нее, вы попадете в следующее меню:

— строчка, в которой с клавиатуры вводится оригинальное название записываемой игры;

— **(S)AVE** — записать игру;

— **(D)ELETE** — удалить лишнюю запись.

**LOAD (F12)** — восстановить записанную игру. Также появится отдельное меню, со списком возможных вариантов. Выбрав нужный, нажмите на позицию **(L)OAD**.

**OPTIONS (F5)** — меню настроек. Включает в себя следующие позиции:

— **SOUND (F7)** — настройка музыкальных параметров:

**MIDI VOLUME** — уровень громкости музыки;

**DIGITAL VOLUME** — громкость цифровых эффектов;

**CD AUDIO VOLUME** — громкость CD-ROM'ных трэков;

**C(D) AUDIO ENABLED** — использование CD-ROM'ных трэков;

**(U)NIT SPEECH ON** — голосовые эффекты войск;

**UNIT (A)CKNOWLEDGEMENTS ON** — доклады об исполнении от войск;

**(B)UILDING SOUNDS ON** — звуки, издаваемые строениями;

— **SPEEDS (F8)** — в этом меню вы сможете плавно менять скорость от значения **SLOW** (медленно) до **FAST** (быстро) по следующим параметрам:

**GAME SPEED** — скорость всей игры;

**MOUSE SCROLL** — скорость скроллинга (сдвига экрана) при помощи мыши;

**KEY SCROLL** — скорость скроллинга с клавиатуры;

— **PREFERENCES (F9)** — игровые настройки:

**MOUSE INTERFACE** — использование мышки:

— **(W)ARCRAFT II STYLE** — в стиле **WARCRAFT II**;

— **WARCRAFT (I) STYLE** — в стиле **WARCRAFT I**;



**FOG OF WAR** — туман на поле (не видно передвижения войск противника):

- **O(N)** — включен;
- **O(F)F** — выключен;

**MINIMAP MODE** — режим масштабной карты:

- **(T)ERRAIN INFO ON** — информация о территории есть;
- **T(E)RRAIN INFO OFF** — информация выключена.

**HELP (F1)** — справочная информация:

— **KEYSTROKE (H)ELP** — информация об используемых в игре клавишах;

— **WARCRAFT (T)IPS** — подсказки о игре. Появляются также автоматически при начале или считывании игры. Среди полезной информации встречаются и американские народные пословицы.

**SCENARIO (O)BJECTIVS** — информация о боевой задаче в текущей миссии.

**(E)ND SCENARIO** — прервать игру. Имеются следующие возможности:

- **(R)ESTART SCENARIO** — перезапустить миссию;
- **(S)URRENDER** — сдаться (в мультиплеерном варианте);
- **(Q)UIT TO MENU** — вернуться в предыдущее меню;
- **E(X)IT PROGRAM** — выход в DOS.

## УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ

Чтобы передвигаться по местности, т.е. перемещать окно участка местности, используйте стрелки или подведите курсор к краям экрана. При этом он примет вид стрелки, указывающей соответствующее направление передвижения.

Нажав в окне участка местности на нужную вам боевую единицу, вы в информационном окне увидите ее характеристики:

- название боевой единицы;
- уровень мастерства **(LEVEL)**. Чем больше цифра, тем выше ее боеспособность;
- картинка с изображением воина;
- полоска с цифрами под картинкой — текущее состояние здоровья. Она может быть 3 цветов: зеленый — все нормально, желтый — среднее состояние и красный цвет — критическое. Цифра имеет следующий вид: **X/Y**, где **X** — цифровое значение текущего здоровья, а **Y** — максимально возможный уровень здоровья;

- **ARMOR** — мощность доспехов или брони;
- **DAMAGE X-Y**, повреждения наносимые врагу, **X** — минимальное значение, **Y** — максимум. Реальное значение в бою выбирается случайно между этими границами;
- **RANGE** — радиус действия оружия. Многие войска могут наносить удары по врагу не только вблизи, но и с расстояния;
- **SIGHT** — радиус видимости врагов (яркий круг вокруг воина). Когда боевая единица в пределах окружности с таким радиусом видит врага, она его атакует, если предварительно не было задано стоять на месте (**STAND GROUND**);
- **SPEED** — скорость передвижения.

В окне команд при этом появится основной набор команд:

**(M)OVE** — передвижение в указанную точку (нажатие курсором);

**(S)TOP** — остановиться;

**(A)TTACK** — атаковать выбранного противника (нажатие курсором);

**(P)ATROL** — патрулировать местность от той точки, где в данный момент стоит воин и до того места, которое вы укажете нажатием курсора;

**S(T)AND GROUND** — стоять на твердо заданном месте и не реагировать ни на какие провокации.

Помимо этих команд, некоторые виды войск имеют дополнительные позиции. Вот их краткий перечень.

## Для орков

**PEON** — рабочий пеон, но что интересно — то же умеет при надобности воевать. Имеет специфические для его рода деятельности команды:

— **(H)ARVEST LUMBER/MINE GOLD** — добывать лес в указанном вами районе или золото из заданной шахты;

— **(R)EPAIR** — чинить поврежденную постройку. Определить такую очень легко по наличию огня. Чем его больше, тем меньше осталось постройке стоять на земле. Починка требует затрат ресурсов денег и леса;

— **BUILD (B)ASIC STRUCTURE** — построить что-то из основного набора возможных построек. (подробнее о постройках в главе «Постройки»);

— **BUILD AD(V)ANCED STRUCTURE** — возведение здания из дополнительного набора построек. Эта команда появляется не сразу, а только по мере вашего обустройства. Более подробно о всех имеющихся постройках см. ниже, в специальной главе.



**OIL-TANKER** — нефтяной танкер, как ему и положено, умеет:

— **(B)UILD OIL PLATFORM** — построить нефтяную платформу для добычи нефти. Это возможно только в особенных, нефтеносных участках моря, которые выглядят на нем, как черные квадраты. На них и надо строить нефтяную платформу;

— **(H)AUL OIL** — добывать нефть из заданной нефтяной платформы.

**TRANSPORT** — десантный корабль. После того, как вы загрузите в него войска, появляется дополнительная команда:

— **(U)NLOAD TRANSPORT** — разгрузить транспорт.

**CATAPULT** — самое смертоносное оружие. Поражает врагов на большом расстоянии огненными шарами. Имеет дополнительную команду:

— **ATTACK (G)ROUND** — атаковать врага, но не двигаться с места. Это пригодится, так как, если атакуемый враг не убит сразу и пытается отступить, катапульта начинает его преследовать, а это может плохо для нее кончиться. Выполняя же вышеуказанную команду, катапульта стреляет по заданному квадрату даже если там вообще никого нет.

**OGRE-MAGE** — маг-великан. Как видно уже из названия воина, он умеет пользоваться магией. В информационном окне появляется дополнительная графа **MAGIC** с голубой шкалой, показывающей текущее наличие магии (от 0 до 255). По мере вашего продвижения от миссии к миссии, маг-великан будет изучать новые варианты магии. Стоимость каждого заклятия вы сможете увидеть перед применением в строчке внизу экрана, справа от названия заклятия. Полный список заклятий у мага-великана:

— **(E)YE OF KILLROG** — глаз Килрога. При применении этого заклинания появляется разведывательный глаз, отличающийся огромной скоростью, которым вы можете управлять, разведывая местность. К сожалению, через некоторое время он исчезает;

— **(B)LOODDUST** — кровожадность. Колдует на свои войска, в результате чего они в сражении ни на что не обращают внимания, их главной задачей становится бой и кровь врага;

— **(R)UNES** — руны. Это что-то, типа минного поля. При сотворении этого заклятия на какой-нибудь участок местности, там появляется и исчезает крест, состоящий из 5 красных точек. Но если кто-нибудь, неважно свой или чужой, наступит туда, где была одна из точек, то произойдет взрыв, и смерть ему гарантирована при любом уровне здоровья.

**DEATH KNIGHT** — рыцарь смерти. Гораздо более мощный маг, чем маг-великан (однако правила колдовства такие же). Имеет, соответственно, и больший набор заклятий:

— **TOUCH OF D(A)RKNESS** — прикосновение тьмы. Служит ему вместо обычной команды **ATTACK**. Используется с небольшого



расстояния и практически высасывает жизнь из атакуемого, не успевшего покинуть место действия заклятия;

— **DEATH (C)OIL** — кольцо смерти;

— **(H)ASTE** — ускорение. Позволяет убыстрять движение своих войск, но не более максимального значения (**SPEED: 13**);

— **(R)AISE DEAD** — воскрешение мертвых. Пока трупы врагов и убитых ваших воинов не исчезли, их можно воскресить при помощи этого заклинания. Но кем бы там ни был покойный перед смертью, воскреснет он скелетом (**SKELETON**), являющимся независимой боевой единицей;

— **(W)HIRLWIND** — вызвать смерч. Очень опасное заклинание, не различающее своих и чужих. Смерч повреждает и убивает все, что встретит на своем пути, даже колдуна, его вызвавшего. Через некоторое время он исчезает. Эффективно применять против вражеских городов и скоплений войск;

— **(U)NHOLY ARMOR** — дьявольская броня. Колдуется на своего воина, в результате чего он теряет половину жизни, но на некоторое время становится бессмертным. Не действует на гоблинов-саперов;

— **(D)EATH AND DECAY** — убивать и разрушать. Большая площадь вокруг заданного места подвергается массовому поражению. Все живое гибнет, и постройки разрушаются от всплеск пламени. Длительность заклятия зависит от оставшегося количества магии у колдующего рыцаря смерти. Также удобно применять против городов и больших армий.

## Для людей

Здесь практически все идентично тому, как и у орков, только пеоны называются крестьянами (**PEASANT**), а катапульты — баллистами (**BALLISTA**).

Коренные отличия имеются только у воинов, владеющих магией:

**PALADIN** — паладин, может применять следующие заклятия:

— **HOLY (V)ISION** — с помощью этого заклятия вы сможете открыть любой, еще неисследованный участок карты, размером с окно участка местности;

— **(H)EALING** — лечение. Тратится 6 пунктов магии на 1 пункт восстановленного здоровья (не действует на неживые войска типа катапульт, вертолетов и кораблей);

— **(E)XORSISM** — изгнание дьявола. Магией убивает такие порождения ада, как ожившие скелеты.

**MAGE** — маг. Имеет следующие заклятия:



- **LIGHTING (A)TTACK** — молния;
- **(F)IREBALL** — огненный шар. Сметает все на своем достаточно длинном пути и не разбирает, где свой, где чужой;
- **SL(O)W** — замедление. Враг, на которого применено это заклятие, еле ползает и, соответственно, становится более уязвимым;
- **F(L)AME SHIELD** — огненный щит. Вокруг воина начинают летать огненные шары, поражающие все живое и неживое. Можно использовать, в зависимости от обстоятельств, как на своих, так и на чужих воинов;
- **(I)NIVISIBILITY** — временная невидимость. Исчезает с течением времени или при нападении на врага. Не действует на гномов-взрывников.
- **BLIZZARD** — вызывает ледяной дождь, который, охватывая значительную площадь, разрушает здания и живую силу.
- **POLYMORPH** — превращает живого врага в овцу, тюленя или свинью (в зависимости от сюжета).

## ПОСТРОЙКИ

Как уже упоминалось выше, постройки строятся при помощи пеонов (**PEON**). Слева от названия здания вы можете видеть требуемое количество ресурсов. Когда их достаточно, появляется заштрихованный прямоугольник, изображающий фундамент здания. Если он зеленого цвета — можно строить, если красного — нельзя. Обычно заниматься строительством невозможно, когда на предполагаемом месте будущих работ стоят войска или оно находится частично на еще не исследованной местности.

Построив что-нибудь и щелкнув на это здание, вы вызовете информационное окно (в нем видно изображение здания и его прочность, отмечаемую так же, как и здоровье у войск) и окно команд. Они у каждого здания свои, и об этом будет рассказано отдельно. Теперь предоставляем вам полный список возможных построек, но отметим, что многие из них появляются не сразу, а постепенно, по мере прохождения миссий.

## У орков

**ОСНОВНОЙ НАБОР ЗДАНИЙ (BASIC).**

**BUILD A (G)REAT HALL** — строительство главного здания. В информационном окне вы видите текущую производительность (**PRODUCTION**) по золоту (**GOLD**), лесу (**LUMBER**) и нефти (**OIL**). В окне команд имеются следующие возможности:

- **TRAIN (P)EON** — произвести рабочего пеона;

— **UPGRADE TO (S)TRONGHOLD** — перестроиться в твердыню (позволяет строить дополнительные здания и добавляет **10** к производительности по золоту);

— **UPGARDE TO (F)ORTRESS** — перестроить твердыню в крепость (также новые здания и **+20** золота).

**BUILD (F)ARM** — построить ферму. Чем их больше, тем больше вы сможете иметь войск. В информационном окне **GROWN** — общее возможное количество воинов, **USED** — текущее имеющееся количество.

**BUILD BARRACKS** — построить казармы (теперь можно перестроить городское здание в твердыню). Производит следующие войска:

— **TRAIN (G)RUNT** — пехотинец;

— **TRAIN (A)XETHROWER** — тролль-метатель топоров;

— **TR(A)IN BERSERKER** — тролль-берсеркер (замещает просто тролля);

— **BUILD (C)ATAPULT** — катапульта, мощное и дальнобойное оружие;

— **TRAIN TWO-HEADED (O)GRE** — двухголовый великан;

— **TRAIN (O)GRE-MAGE** — маг-волшебник (двухголовый великан исчезает из списка).

**BUILD (L)UMBER MILL** — построить лесопилку. Увеличивает на **25** производительность по лесу, и если находится ближе к лесу, то пеоны будут носить порубленные деревья в нее. Позволяет увеличивать характеристики троллей-метателей топоров:

— **(U)PGRADE THROWING AXES** — увеличить силу метательного топора;

— **TROLL (B)ERSERKER TRAINING** — превращение всех троллей в троллей-берсеркеров;

— **BERSERKER (S)COUTING** — радиус видимости тролля-берсеркера повышается до 9;

— **RESEARH LIGHTER (A)XES** — изобретение более легких метательных топоров, что позволяет метать их дальше (**+1**);

— **BERSERKER (R)EGENERATION** — регенерация. Раненые тролли-берсеркеры с течением времени восстанавливают свое здоровье.

**BUILD BLACK(S)MITH** — построить кузницу. С ее помощью можно:

— **UPGRADE (W)EAPONS** — увеличить силу оружия у пехотинцев и двухголовых великанов/магов-великанов;

— **UPGRADE S(H)IELDS** — увеличить защиту у тех же войск (**ARMOR**);



— **UPGRADE (C)ATAPULTS** — увеличить силу огня катапульт.

**BUILD (T)OWER** — построить башню. После этого башню можно модернизировать:

— **UPGRADE TO (G)UARD TOWER** — в сторожевую башню;

— **UPGRADE TO (C)ANNON TOWER** — в орудийную башню (стреляет дальше и сильнее, чем сторожевая, но имеет мертвую зону, что делает ее более уязвимой для вражеских атак).

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ НАБОР ЗДАНИЙ (ADVANCED).**

**BUILD (S)HIPYARD** — построить верфь (строится на берегу моря). В ней производятся:

— **BUILD (O)IL TANKER** — нефтяной транспорт;

— **BUILD (D)ESTROYER** — миноносец (требует наличия **FOUNDRY**);

— **BUILD (T)RANSPORT** — транспорт;

— **BUILD (J)AGGERNAUGHT** — джаггернаут, броненосец (также нуждается в наличии **FOUNDRY**);

— **BUILD (G)IANT TURTLE** — гигантскую черепаху, являющуюся по сути подводной лодкой (невидима никому, кроме летательных аппаратов и других подводных лодок). Чтобы иметь возможность их произвести, у вас должна быть построена гоблинская лаборатория/**GOBLIN ALCHEMIST**.

**BUILD (F)OUNDRY** — построить фабрику (так же, на берегу моря). С ее помощью можно:

— **UPGRADE (C)ANNONS** — увеличить силу пушек на боевых кораблях;

— **UPGRADE SHIP (A)RMOR** — увеличить броню на всех кораблях.

**BUILD OIL (R)EFINERY** — построить нефтеочистительный комплекс. Добавляет +25 к производству нефти. Если этот комплекс ближе к нефти, чем верфь, то транспорты будут возить нефть в него.

**BUILD GOBLIN (A)LCHEMIST** — построить гоблинскую алхимическую лабораторию. Позволяет производить:

— **BUILD GOBLIN (Z)EPPELIN** — разведывательный дирижабль. Полностью беззащитен;

— **TRAIN GOBLIN (S)APPERS** — гоблины-саперы. Эти самоубийцы с помощью команды **(D)EMOLISH** взорвут все, что угодно — войска, здания, транспорты, лес, скалы.

**BUILD (O)GRE MOUND** — строительство пещеры великанов. Позволяет производить в казармах великанов и перестраивать твердыню в крепость.

**BUILD A(L)TAR OF STORMS** — построить алтарь штормов. С его помощью можно превратить двухголовых великанов в магов-великанов (**UPGRADE OGRES TO (M)AGES**) и изучать для них магию (о ней рассказано в главе «Управление войсками»).

**BUILD (T)EMPLE OF DAMNED** — построить храм проклятых. Это позволяет производить в нем рыцарей смерти и изучать их магию (об этом также более подробно в главе «Управление войсками»).

**MAKE (D)RAGON ROOST** — построить гнездо драконов. В нем можно производить:

— **BUILD (D)RAGON** — естественно, драконов.

## У людей

Общее количество построек и у орков, и у людей одинаково. Чтобы не повторяться, мы расскажем только о тех зданиях, которые имеют существенные отличия.

**BUILD A TOWN (H)ALL** — строительство городского здания. В информационном окне вы видите текущую производительность (**PRODUCTION**) по золоту (**GOLD**), лесу (**LUMBER**) и нефти (**OIL**). В окне команд имеются следующие возможности:

— **TRAIN (P)EASANT** — произвести крестьянина;

— **UPGRADE TO (K)EEP** — перестроиться в укрепление (можно строить дополнительные здания, и добавляет +10 к производительности по золоту);

— **UPGRADE TO (C)ASTLE** — перестроить укрепление в замок. (новые постройки, и +20 золота).

**BUILD BARRACKS** — построить казарму (позволяет перестроить городское здание в укрепление). У людей в распоряжении имеются следующие войска:

— **TRAIN (F)OOTMAN** — пехотинец-меченосец;

— **TRAIN (A)RCHER** — эльф-лучник;

— **TRAIN R(ANGER)** — эльфийский лучник-рэйнджер (замещает просто лучника);

— **BUILD (B)ALLISTA** — баллиста;

— **TRAIN (K)NIGHT** — конный рыцарь;

— **TRAIN (P)ALADIN** — паладин (в него превращается конный рыцарь при соответствующей переделке).

**BUILD (L)UMBER MILL** — построить лесопилку. Увеличивает на 25 производительность по лесу, и если находится ближе к лесной чаще, крестьяне будут носить лес в нее. Позволяет увеличивать характеристики эльфов-лучников:



- **(U)PGRADE ARROWS** — увеличить силу эльфийских стрел;
- **ELVEN (R)ANGER TRAINING** — превращение всех эльфов-лучников в эльфийских лучников-рэйнджеров;
- **RANGER (S)COUTING** — радиус видимости эльфа-рэйнджера повышается до **9**;

— **RESEARH (L)ONGBOW** — изобретение длинного лука, что позволяет эльфийским лучникам стрелять дальше **(+1)**;

— **RANGER (M)ARKSMANSHIP** — повысить меткость рэйнджеров. Это дает возможность точнее стрелять и быстрее убивать врагов.

**BUILD (S)HIPYARD** — построить верфь (строится на берегу моря). Верфь у людей практически идентична оркской. В ней производятся:

- **BUILD (O)IL TANKER** — нефтяной транспорт;
- **BUILD (D)ESTROYER** — миноносец (требует наличия **FOUNDRY**);
- **BUILD (T)RANSPORT** — транспорт;
- **BUILD (B)ATTLESHIP** — боевой линейный корабль (требует наличия **FOUNDRY**);
- **BUILD GNOMISH (S)UBMARINE** — подводная лодка (не видима никому, кроме летательных аппаратов и оркских гигантских черепах). Требует наличия лаборатории гномов-изобретателей **GNOMISH INVENTORY**).

**BUILD GNOMISH (I)NVENTORY** — построить лабораторию гномов-изобретателей. Позволяет производить:

- **BUILD (F)LYING MACHINE** — разведывательный вертолет. Полностью беззащитен;
- **TRAIN (D)WARVEN DEMOLUTION SQUAD** — гномы-взрывники. Они при помощи команды **(D)EMOLISH** могут взорвать все, что стоит у них на пути.

**BUILD ST(A)BLE** — построить конюшню. Позволит производить конных рыцарей и перестроить укрепление в замок.

**BUILD (C)HURCH** — построить церковь. В ней вы сможете превратить рыцарей в паладинов (**UPGRADE KNIGHTS TO (P)ALAD-INS**) и изучать их магию (подробнее о ней в главе «Управление войсками»).

**BUILD (M)AGE TOWER** — построить магическую башню. Она даст вам возможность производить магов и изучать магию для них (подробнее в главе «Управление войсками»).

**BUILD (G)RYPHON AVIARY** — построить гнездо грифонов. После этого вы сможете иметь среди своих армий:

- **TRAIN (G)RYPON RAIDER** — рэйнджеров на грифонах;

## МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

Практически все необходимые действия в игре можно осуществлять при помощи мышки. Нажатие правой кнопкой заменит вам выбор среди команд. Если нажатие придется на пустой участок местности, воин перейдет туда, если на врага — он нападет на него. Если это крестьяне или нефтяной транспорт, то нажатие правой кнопкой на лес, золотую шахту или нефтяную вышку поможет начать вам добычу соответствующих ресурсов.

Нажав левой кнопкой на какой-нибудь участок местности и удерживая кнопку на мыши, подведите курсор вниз и направо, при этом появится расширяющаяся зеленая рамка. Захватите ею нескольких воинов и отпустите кнопку. Воины объединятся в группу. Ее состав вы сможете увидеть в информационном окне. В группе может быть не более 9 воинов, и управляется она только основным набором команд. Ее можно также составить, выбирая нужных воинов и удерживая клавишу **SHIFT** на клавиатуре. С помощью этого же **SHIFT**’а можно удалить ненужных солдат из отряда, нажимая на них в информационном окне. Это позволит вам не разрушать текущую группу. Удерживая клавишу **ALT** и нажав на любого воина, вы сможете восстановить последнюю группу, в которой он состоял.

Вот, пожалуй, и все. Остается только добавить, что «Warcraft—2» сделана исключительно красиво, в графике высокого разрешения, что, конечно же, еще более усиливает общее впечатление от игры, которой суждено в ближайшее время стать сверхпопулярной...

### ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Warcraft—2.

Tides of Darkness

**Год:** 1995

**Фирма:** Blizzard

**Размер:** 1 CD

**Игроков:** 1—8 (сеть, модем, кабель)

**Управление:** мышь, клавиатура



# WARLORDS—2: SCENARIO BUILDER

То, что мы представляем в данной главе, не является самостоятельной игрой. Речь пойдет о широко известной и не раз описанной (в т.ч. и в первом томе «Энциклопедии») программе «Warlords—2». Мы подробно остановимся на ее предпоследнем варианте с новыми сценариями и специальным редактором, позволяющим вам создавать свои собственные сюжеты. Сама игра описываться не будет. Здесь вы увидите только описание новых сценариев, а также научитесь строить свои миры, где произойдут впоследствии великие баталии «Полководцев»...

Для начала перечислим то новое, что есть в игре по сравнению с базовым вариантом (новые типы армий, картинки городов, гербы игроков и т.д.). Все это применяется во многих сценариях. Все это можете использовать и вы, как в неизменном, так и в отредактированном вами виде (вплоть до собственноручного рисования картинок).

## Типы армий (ARMY SET)

**DEFAULT** — обычные армии, оставшиеся со времен нередактируемых «Warlords—2».

**AM** — войска времен Гражданской войны в США (1861—1865). Здесь, кроме обычных солдат, есть воздушные шары, паровозы, а также множество исторических (и не очень) персонажей, которых тоже можно производить в неограниченных количествах — как вам понравятся, допустим, восемь борцов за освобождение негров-рабов Джонов Браунов (1800—1859)?

**CHESS** — войска, навеянные шахматной игрой. Тут имеется полный набор (от пешек до королей) шахматных фигур четырех мастей, а также огненные и ледяные дьяволы, драконы и, конечно, герои.

**ELEMENTL** — фэнтези-армии, выполненные графически гораздо лучше **DEFAULT**. Сделаны для сценария, в котором идет война стихий, поэтому все войска относятся к производным этих стихий (которых гораздо больше, чем четыре — кроме традиционных Огня, Воды, Земли и Воздуха, имеются Болото и Дерево).

**EUROPE** — войска времен первой мировой войны (1914—1918). Уланы, гусары, пушки, химическое оружие, древние танки и самолеты и, наконец, даже — Мата Хари.



**MAZE** — еще один фэнтезийный набор.

**SPACE** — научная фантастика — вибропушки, роботы. Правда, из старых остались гигантские черви (**GIANT WORMS**) и драконы, ставшие космическими (**SPACEDRAGON**).

**JUNG** — смесь фэнтези и африканской экзотики.

**LAND** — рабочие, полицейские, адвокаты и другие дикие животные, обитающие в цивилизованных странах.

**ROMAN** — армии времен Римской империи. Кроме легионеров и парфян, присутствуют также боги античного пантеона — Гадес, Плутон и др.

**CONQ** — совершенно непонятный набор. Здесь присутствуют различные войска времен XVIII в., а также персонажи истории, легенд и мифов — крестоносцы и Мефистофель, фэйери-эльфы и Роб Рой, Ледовые Люди и Мерлин...

**HOGGS** — это армии для детей. Только их, наверное, заинтересуют баталии Поросят и Собак, Аэросвиной и Тли... Герои носят гордые титулы типа **BOSS HOG** — Боров-Босс. В общем, вариант презабавный.



## Типы городов (CITY SET)

**DEFAULT** — опять же, старые города.

**AM** — ранчо мексиканцев, города в колониях и штатах, вигвамы индейцев и салуны Дикого Запада.

**EUROPE** — исторические здания: Колизей у итальянцев, Биг Бен у англичан и т.д.

**INVADE** — космические корабли и станции.

**LAND** — различные здания современного города.

**ROMAN** — античные постройки.

**CONQ** — также постройки времен XVIII—XIX вв.

**SPECTRA** — фэнтезийного плана постройки, в основном замешанные на храмах.

**STAR** — башни, различающиеся лишь по цвету, стоящие на контрфорсах в форме звезд.

**HOGGS** — садовые домики, опять же отличающиеся только цветом.

## Типы щитов (SHIELD SET)

Их перечислять не имеет смысла. В «исторических» сценариях они раскрашены под флаги стран, в самодельных нет никакого разнообразия — волны, молнии и чаще всего звезды.

Итак, вы приступаете к созданию. «Приветствую тебя, Создатель!» — говорит загробный голос (если, конечно, у вас есть Soundblaster), и перед вами появляется традиционный игровой экран, но с совершенно другим меню. На местах обеих карт — как локальной, так и главной — лишь водная гладь, не нарушаемая ни единым кусочком суши. Вам и предстоит создать свое игровое поле, расставить по своему усмотрению города, храмы, руины, порты, мосты, горы, леса... Почувствуйте себя богом!

Вверху расположено меню из 8 опций. Слева направо: **SSG**, **SCENARIO** (сценарий), **COMMANDS** (команды), **MAP** (карта), **RANDOM** (случайный), **ARMY** (армия), **CITY** (город) и **SHIELD** (щит). Каждая из этих опций содержит подменю, пункты из которого выбираются так: щелчок на опцию, удерживая кнопку, передвинуть курсор на нужный пункт подменю и отпустить кнопку.

## SSG

Здесь есть только одна опция: **ABOUT SCENARIO EDITOR**. В ней нет ничего интересного, кроме информации о памяти.

## SCENARIO

Здесь имеются следующее подменю:

**CREATE** — создать свой сценарий. Для этого прежде всего надо ввести его будущее имя;

**SAVE** — сохранить текущий сценарий под оригинальным названием;

**LOAD** — загрузка готового сценария в редактор. При этом появится список сценариев (листать стрелками);

**SAVE AS** — сохранение сценария под новым именем;

**DELETE** — стирание сценария из списка. Стертый сценарий гибнет навсегда;

**CLEAR** — стирание всех данных текущего (созданного или загруженного) сценария;

**QUIT** — возврат в DOS.

## COMMANDS

**CAPITALS** — здесь вы можете перенести столицы из одних городов в другие. Пометьте ту сторону, чью столицу хотите перенести, крестом (в квадрате) и щелкните на карте на город, который выбрали новой столицей.

**SIDES** — тут вы изменяете название 8 воюющих сторон и, возможно, уменьшаете или увеличиваете число этих стран (от 2 до 8). Первое производится нажатием на название и набором имени с клавиатуры, второе — щелчком на квадрат. Если он перечеркнут — эта сторона участвует в игре. Кроме того, стрелками вы можете уменьшить или увеличить стартовый капитал каждой стороны.

**SCENARIO.** Здесь можно:

- изменить картинку сценария, заменив ее свитком с надписью: **A NEW SCENARIO** (новый сценарий) — для этого нажмите на **DEFAULT PICTURE**, или введя другую картинку из файлов игры;

- закрыть сценарий для дальнейших изменений — опция **LOCKED/UNLOCKED**;

- поменять поверхность земли: **GRASSLAND/Земля**, **ICE-WORLD/Лед**, **MUDFLAT/Песок** — для этого нажимайте внутри рамки, включающей в себя слова **TERRAIN TYPE**;

- изменить имя, под которым сценарий фигурирует в списке (строка с надписью **LIST NAME**);

- изменить краткое описание сценария (строка под надписью **DESCRIPTION**).

- изменить имя автора (**DESIGNER**) и примечания (**NOTES**) к игре (для этого надо нажать на **INFO**).

**ITEMS** — здесь вы можете отредактировать волшебные предметы, введя им новые названия и изменив свойства. Рядом с именем предмета находятся 5 пиктограмм. Это его свойства. Вернее, одна из этих икон, помеченная, станет его новым свойством:

- **воин с мечом** — увеличение силы носителя;

- **флаг** — увеличение силы воинов, идущих в одной армии с носителем;

- **крылья** — способность летать;

- **ноги** — удваивает число ходов;

- **монеты** — увеличивает денежные поступления (от каждого города).

Выбирайте пиктограмму, силу этого свойства (только для воина, флага и монет) — от +1 до +3 в колонке справа, вводите имя — предмет готов. Чтобы пролистать список, используйте стрелки.

**HERO NAMES** — здесь можно для каждой из восьми противоборствующих сторон выбрать имена героев и их пол. Сторона выбирается щелчком на герб справа.



**SCENARIO INFO** — дублирует **INFO** в опции **SCENARIO** этого подменю.

**MONSTERS** — позволяет переименовать чудовищ, которых можно повстречать в руинах, а также установить силу (1...9) каждого из них.

## MAP

**CLEAR MAP** — тут вы можете очистить всю карту (**WHOLE MAP**), или ее часть (**SECTION MAP**), или один экран (**SCREEN ONLY**), причем не просто очистить, а заменить на покрытие определенного типа: земля (**PLAINS**), вода (**WATER**), лес (**FOREST**), холмы (**HILLS**), горы (**MNTNS**). Выбрав нужный тип покрытия в левой колонке, а размеры очищаемого участка — в правой, щелкните на **OK** для запуска этого процесса.

**REMAP** — создание новой стратегической карты (на нее заносятся все сделанные вами изменения).

**SMOOTH SCREEN** — «пригладить швы», получившиеся после создания местности. При этом что-то может меняться, допустим, горы, стоящие у самой воды, превратятся в холмы. Происходит на одном экране.

**SMOOTH ALL** — то же самое, но по всей карте.

**EDIT ALL** — редактирование на стратегической карте. Белым обозначены города, зеленым — земля, темно-зеленым — лес, голубым — вода, коричневым — холмы, серым — горы, синим — болота, черным — дороги. Справа от карты находятся 7 пиктограмм рельефа. Выбрав одну из них, вы можете нанести ее на карту. **FILL** служит для заполнения карты выбранным рельефом, **CLEAR** — для полной очистки. Ниже находятся 3 опции, из которых можно выбрать, какого размера следы курсор будет оставлять на карте.

## RANDOM

В этом меню находятся 6 опций, щелчок на которые задаст случайные имена и описания, а также производство и доход:

**ALL CITIES** — всем городам;

**UNNAMES CITIES** — безымянным городам;

**ALL RUINS** — всем руинам;

**UNNAMED RUINS** — безымянным руинам;

**ALL SIGN** — всем дорожным указателям;

**UNNAMED SIGNS** — безымянным дорожным указателям.

## ARMY

Это меню позволит вам создавать собственные армии, а также редактировать уже существующие.

**CREATE ARMY SET** — создать свои собственные армии (вернее, присвоить им имя).

**EDIT ARMY SET** — это и есть создание/редакция армий. Опция будет рассмотрена ниже.

**EDIT BOAT PICTURE** — рисование картинки корабля. Также будет рассмотрено позже.

**SAVE ARMY SET** — сохранение изменений, сделанных в **EDIT**.

**USE ARMY SET** — использовать уже созданные армии. Выбирайте один из типов армий, указанных в начале игры.

## EDIT ARMY SET

В нижней части экрана находятся картинки отрядов. Редактируемый отмечен белым кружком. Чтобы поменять отряд, щелкните на тот, который вы хотите изменить. В самом верху слева — название отряда (**NAME**). Чтобы изменить его, нажмите на его название. Ниже находятся 5 параметров армии — сила (**STRENGTH, 1...9**), количество ходов (**MOVE, 6...99**), время, за которое отряд производится в городе (**TIME, 1...5**), стоимость за цикл (**COST**) и цена, за которую можно купить отряд в производство (**NEW**). Изменяются эти параметры стрелками. Ниже расположены две опции — **ALLY** и **TEMPLE ALLY**. Если включено **ALLY** — отряд относится к тем самым «фантастическим» созданиям, которых нельзя купить в производство. Их можно лишь найти их в руинах или производить в городе, где эти создания изначально существуют. **TEMPLE ALLY** еще менее доступны — их получают только в храмах, например, выполнив задание (**QUEST**).

Правее находится колонка опций, позволяющих установить бонусы к передвижению: **NONE** (никакого), **WOODS** (отряд не теряет лишних ходов в лесах), **HILLS** (в холмах), **WOOD/HILL** (и в лесу, и в холмах) и, наконец, **FLY** — отряд может летать.

Наконец, в правой части имеются опции, устанавливающие определенные бонусы в бою: **NONE** (никакого), **STRENGTH** (увеличивает силу), **GROUP** (увеличивает силу всех отрядов в армии, где есть этот отряд), **ENEMY** (уменьшает силу врага), **SIEGE** (лишает врага бонуса защитных укреплений в городе), **CANCEL HERO BONUS** (лишает вражескую армию, возглавляемую Героем, бонуса, который он создает), **CANCEL NON-HERO** (лишает вражескую армию с отрядом **ALLY**



бонуса, который он создает), и **FORTIFIED** (повышает бонус городских укреплений).

Чуть ниже находятся опции-установки для вышеперечисленных бонусов. Верхний ряд — бонус зависит от местности, в которой происходит бой. Башня обозначает город, поле — поле, дерево — лес, холмы — холмы. **ALL** означает, что бонус действует на любой территории. Эти пункты действуют лишь для бонусов **STRENGTH**, **GROUP** и **ENEMY**. Для **CANCEL HERO BONUS** и **CANCEL NON-HERO** здесь зафиксирован **ALL**, остальные вообще не связаны с особенностями рельефа. Нижний ряд — числа, в которых измеряется бонус (для **STRENGTH** и **GROUP** — положительный 1...3, для **ENEMY** — отрицательный 1...3, для **CANCEL HERO BONUS** и **CANCEL NON-HERO** зафиксирован +1, а остальные бонусы в числах не измеряются). Кстати, **ALLY** и **TEMPLE ALLY** могут иметь лишь **GROUP**, **CANCEL HERO BONUS** и **CANCEL NON-HERO**. Да, если вы не поняли, то **CANCEL NON-HERO** снимает как раз **GROUP**-бонус.

Нажатие на **EDIT PICTURE** позволит вам отредактировать картинку отряда. В середине экрана вы увидите его укрупненное изображение, разбитое на квадраты. В правом верхнем углу имеются опции **ALL** и **ONE**. Если включено **ALL**, то вы редактируете общую для всех сторон, а также для нейтральных войск, картину. Если же включено **ONE**, то вы можете редактировать отряд отдельно взятой стороны, при этом однотипные войска других сторон не меняются. Чтобы выбрать для **ONE** сторону, щелкните на один из отрядов, изображенных под опциями. Восемь верхних — это отряды восьми сторон, а левая в нижнем углу (серая униформа) — это нейтралы. Икона на белом фоне, справа от нейтралов, изображает невыбранный отряд (допустим, если в одной локации стоят отряды, не объединенные в армию).

Слева от большой картинки имеются 16 квадратов разных цветов. Нажмите на нужный цвет, при этом он будет обведен рамкой. Чтобы изменить картинку, нажмите на один из квадратов на ней — он станет выбранного цвета. Чтобы очистить экран, щелкните на **CLEAR**, при этом он примет цвет фона (**BACKGROUND** — в левом нижнем углу не меняется). Щелчок на **FILL**, а затем на цвет и на квадрат экрана заполнит этим цветом как выбранный квадрат, так и все, примыкающие к нему гранями квадраты, обладающие тем же цветом, что и выбранный. Если вы редактируете все картинки (**ALL**), посмотрите на цвет униформы (**UNIFORM**, над **BACKGROUND**, также не меняется). То, что вы нарисуете этим цветом, у каждой стороны примет свой цвет, нарисованное же другими цветами для всех сторон остается неизменным. Нажимая на одну из восьми стрелок под цветами, вы можете сместить картинку. Щелчок на **DEFAULT** позволит убрать все несохраненные изменения и восстановить картинку, существовавшую на момент последнего сохранения. Наконец,

**COPY** позволит вам на место картинки выбранного отряда перенести изображение любого другого.

Во всех этих изменениях **CANCEL** является отказом от сделанных изменений, а **OK** — подтверждением. При этом изменения запоминаются, но не записываются и при выходе из **SCENARIO BUILDER** погибают.

При выходе из **EDIT ARMY SET** вам предложат сохраниться, автоматически вводя вас в режим **SAVE ARMY SET**.

**EDIT BOAT PICTURE** — ничем не отличается от редактирования картинки армии, отсутствует лишь опция **COPY**.

## CITY

Этот режим позволит вам изменять вид городов. **CREATE CITY SET**, **USE CITY SET** и **SAVE CITY SET** применяются так же, как и аналогичные опции в **ARMY**.

**EDIT CITY SET** — редактирование картинки города. В общих чертах оно совпадает с армиями. Отличие — во-первых, выбор сторон производится щелчком на один из щитов, во-вторых, отсутствуют опции **COPY** и **DEFAULT**, а также **ALL** и **ONE**, потому как каждый город редактируется отдельно. Единственное, что здесь нового — это 3 маленькие опции над щитами:

- **крепость** — позволяет изменять внешний вид самого города;
- **горящая крепость** — позволяет изменить внешний вид развалин;
- **башня** — позволяет изменить вид башни.

## SHIELD

Здесь есть лишь одна опция — **USE SHIELD SET**, которая совпадает с аналогичными в **ARMY** и **CITY**. Это — выбор расцветок гербов сторон.

## Редактирование изображений

Под локальной картой имеются 12 пиктограмм. В первом ряду слева-направо это: земля, вода, лес, холм, гора, болото, во втором ряду — дорога, мост, руины, город, указатель и порт. Щелкнув на такую опцию, а потом на локальную карту, вы постройте данный объект. Нажав на **MORE DETAILS** (не действует для руин, городов, указателей и портов), вы получите возможность откорректировать рисунок и вручную исправить все шероховатости... Не советуем тратить на это время — выберите **SMOOTH MAP**, и компьютер все сделает за вас.



Над **MORE DETAILS** находится опция **EDIT FEATURES**. Нажав на нее, вы можете отредактировать уже готовые постройки — города, руины, дорожные указатели.

При наведении курсора на постройку он принимает форму этого сооружения. Чтобы произвести редакцию, нажмите левую клавишу. При этом, если вы редактируете...

— указатели: вы можете ввести свою надпись (2 строки) или случайную надпись (**RANDOM**). Перейти на другой указатель можно, щелкнув на его изображение;

— руины: можно поменять название и описание (3 строки), а также выбрать — руины это или храм. В одном сценарии больше 4 храмов создать невозможно. И опять же, для перехода на другие руины нажмите на их изображение на карте, а для случайного названия и описания выберите **RANDOM**;

— города: редакции подлежит имя, доход с города (**INCOME**, изменяется стрелками), описание и производимые там войска (меняются щелчком, можно не более 4). Чтобы что-то поменять, сначала снимите отряд, а затем поставьте новый. **RANDOM** дает случайное распределение.

И последнее — под локальной картой находится информация о сценарии. Там есть название (**SCENARIO...**), выбранные армии (**ARMY SET...**), города (**CITY SET...**) и щиты (**SHIELD SET...**), а также число городов и руин.

## Новые сценарии

В качестве приложения к редактору сценариев имеются следующие новые сценарии.

**AMERICA** — 8 игроков, 80 городов, 38 руин. Америка времен Гражданской войны и Дикого Запада.

**ARTHURIAN BRITAIN** — 7 игроков, 70 городов, 36 руин. Войны короля Артура.

**CHESSWORLD** — 2 игрока, 32 города, 36 руин. Война на острове, похожем на шахматную доску.

**ELEMENTAL CRUX** — 8 игроков, 52 города, 28 руин. Война 8 стихий в крестообразном мире.

**ELEMENTAL PROBLEMS** — 8 игроков, 43 города, 25 руин. Война между жителями различных регионов — гор, лесов, болот и т.д.

**ESESGEE ISLAND** — 8 игроков, 41 город, 25 руин. Эта битва на странном острове Эсэсджи, то есть **SSG**. Возможно, вы обратили внимание на заставку: «Что говорит остров?». А говорит он, если взглянуть на главную карту, склонив голову на левое плечо: **WARLORDS II SSG...**



**EUROPE** — 7 игроков, 97 городов, 40 руин. Первая мировая война.

**FLOODED HALLS** — 8 игроков, 89 городов, 40 руин. Война в огромном заснеженном лабиринте гор, дорог и рек. Он образовался, когда море разрушило подгорные пещеры гномов.

**GLACIAL ISLES** — 8 игроков, 40 городов, 16 руин. Война на огромном овальном острове, покрытом льдами.

**HAND OF FATE** — 5 игроков, 35 городов, 24 руины. Война на острове в форме руки.

**INVASION** — 8 игроков, 79 городов, 30 руин. Борьба между цивилизациями за завоевание новой планеты.

**ISLE OF THE WHEEL** — 5 игроков, 21 город, 26 руин. Война на острове в форме колеса со спицами.

**JUNGLE VALLEY** — 8 игроков, 60 городов, 25 руин. Война в речной долине джунглей. Одни леса, горы, холмы и болота, обычной земли почти нет.

**KNIGHT'S ISLE** — 4 игрока, 21 город, 27 руин. Борьба Рыцарских Орденов.

**LANDLORDS** — 5 игроков, 37 городов, 21 руины. Борьба за сферы влияния в городе.

**MINOTAUR MAZE** — 4 игрока, 30 городов, 15 руин. Война в каменном лабиринте. Если верить авторам, предназначалась для режима **HIDDEN MAP**.

**ROMAN** — 8 игроков, 90 городов, 40 руин. Римская империя времен расцвета...

**RULE BRITANIA!** — 8 игроков, 100 городов, 40 руин. Британия XVIII в. распалась на отдельные государства — Уэльс, Шотландия, Острова... Завоюйте ее вновь!

**SELENTIA** — 5 игроков, 40 городов, 27 руин. История Гражданской войны в империи, развязанной дочерью императора Силенцией...

**SPECTREMIA** — 8 игроков, 66 городов, 26 руин. Очередной фэнтези-сценарий. Один из сложнейших.

**SPINDLE ISLE** — 3 игрока, 30 городов, 10 руин. Война между Жизнью, Смертью и Волшебством на странном острове.

**STAR** — 6 игроков, 21 город, 20 руин. Фэнтези-война на острове звездообразной формы.

**THE WELL** — 6 игроков, 30 городов, 10 руин. Война в необычном мире, расположенном вокруг круглого озера.

**WARTHOGS 2** — 4 игрока, 26 городов, 11 руин. Война свиных кланов на ферме.



Такова основная информация по программе-приложению «Scenario Builder» к игре «Warlords—2». Кстати, совсем недавно в свет вышло очередное продолжение «Полководцев...». Игра называется «Warlords—2 Deluxe» и является расширенной и усовершенствованной версией оригинала. Подробно познакомиться с ней вы сможете в следующем томе «Энциклопедии».

## ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Warlords—2: Scenario Builder

**Год:** 1994

**Фирма:** Strategic Studies Group

**Размер архива:** 6 Mb

**Размер на диске:** 12,5 Mb (вся игра + редактор)

**Игроков:** 1—8

**Управление:** мышь

# ВОЗВРАЩАЯСЬ К НАПЕЧАТАННОМУ

В предыдущем томе «Энциклопедии» мы, рассказывая об очень необычной игре «Primal Rage», пообещали вернуться к ней в следующей книге и рассказать, как некоторые спецудары выполняются разными героями в случае, если вы управляете игрой с помощью клавиатуры или простого (двухкнопочного джойстика).

Итак, для того, чтобы выполнить любой из нижеперечисленных приемов, необходимо держать нажатыми две кнопки, отвечающие за удары **HIGH QUICK** и **LOW QUICK**, и перемещать персонаж в тех направлениях, о которых мы сейчас и расскажем.

В дальнейшем для краткости будут использоваться следующие сокращения:

**D** — вниз;

**U** — вверх;

**T** — вперед;

**A** — назад.

Значком \* отмечены **FATALITIES**.

**ARMADON:**

**Iron Maiden:** A—U—T;

**Uppercut:** D—T—A;

**Flying Spikes:** A—A—U;

**Chomp a Human:** U—T—D;

**\*Gut Fling:** D—D—D—U;

**\*The Impaler:** D—A—U—D.

**BLIZZARD:**

**Mega Punch:** A—A—T;

**Cold Breath:** D—A—T;

**Ice Geiser:** D—D—U;

**Throw:** T—D—U—A;

**\*Brain Bash:** T—U—A—T—U—A;

**\*Redemption:** D—T—U—D—U.

**CHAOS:**

**Grab and Throw:** T—A—A;

**PowerPUke:** U—T—T;

**Fart of Fury:** D—T—U—A;

**Chomp a Human:** T—D—A—U;

**\*The Churl:** T—T—T—A—A—A.

**DIABLO:**

**Fireball:** D—T—T;

**Torch:** U—D—D;

**Hot Foot:** A—D—T;

**Inferno Flash:** U—U—U;

**\*Incinerator:** U—A—D—D—T;

**\*Extra Toasty:** T—T—T—T.

**SAURON:**

**Primal Scream:** D—U—A;

**Cranium Crusher:** D—U—D;

**Stun Roar:** A—T—T;

**\*Carnage:** A—T—A—T—A.

**VERTIGO:**

**Venom Spit:** D—A—A;

**Voodoo Hypnosys:** T—A—A;

**\*Shrink 'n' Eat:** A—A—D—U;

**\*Bovinality:** A—A—D—T.

Ну все, теперь наша совесть чиста — мы выполнили то, что обещали. Справедливости ради отметим, что «Primal Rage» существует уже в громадном количестве версий (в т.ч. и самых что ни на есть официальных). Однако не везде вышеуказанные комбинации срабатывают. Впрочем, и авторы игры, и мы в предыдущем томе советовали вам приобрести Gravis PC GamePad и не мучиться...

# НА ПЕРЕКРЕСТКЕ ЖАНРОВ

В последнее время заметно увеличилась популярность домашних игровых систем. Войдя в наш дом, они принесли радость детям и отдых взрослым. Нет ничего лучше, чем отвлечься от проблем за приятной, красивой игрой. Многие уже не могут представить свою жизнь без домашней приставки или персонального компьютера. Все это обусловило появление на российском рынке ряда фирм, занимающихся продажей электронных игровых систем, игр и аксессуаров к ним. У каждой фирмы свой стиль работы, но особенно заметно выделяется в сфере организации домашних развлечений фирма «Game Land».

Ее магазины, расположенные в Москве и Санкт-Петербурге, уже довольно давно стали излюбленным местом покупок и общения многих жителей обеих столиц, предпочитающих именно здесь приобретать высококачественные игровые приставки и программы для них.

Основная черта стиля «Game Land» — уважение к покупателю и строго индивидуальный подход. Опытные специалисты фирмы помогут вам разобраться в обилии приставок и игр. Следует отметить высокое качество предлагаемой продукции. Поддерживая репутацию фирмы, которая заботится о качестве своего товара, в продаже всегда только фирменная оригинальная продукция. Особо радует стремление качественно повлиять на отечественный рынок, который заполнен пиратскими, зачастую абсолютно нечитаемыми копиями игр. Иными словами, «Game Land» ориентирована на сознательного покупателя со средним достатком, который считает бессмысленным тратить деньги на подозрительный товар.

Фирмой поддерживаются прямые связи с иностранными партнерами, производящими и распространяющими разнообразную игровую продукцию. В числе прочих — и компания «3DO», которая в настоящее время является одним из фаворитов в разработке электронных приставок. Все это обеспечивает быстрее поступление новых игр в магазины.

С развитием новых технологий, на рынке игровых систем появились мощные приставки: «Sony PlayStation» и «Sega Saturn». Практически одновременно началась их продажа в Японии и... в магазинах «Game Land». Каждую неделю появляется по несколько новых игр для этих, весьма перспективных моделей. О них уже много написано в различных компьютерных журналах, но, безусловно, стоит один раз увидеть, чем сто раз прочитать.

Но выбор игровых систем и игр к ним не ограничен этими машинами. Здесь можно приобрести большое количество новых программ (дисков и картриджей) для уже популярных приставок,

таких как «Sega MD», «Super Nintendo», «Jaguar», «3DO», а также для «Game Boy» и «Game Gear». Не остались без игр и владельцы персональных компьютеров. В их распоряжении всегда новейшие игры на CD, причем можно и заказать те, которые только-только поступили в продажу на Западе.

У фирмы уже сложились определенные традиции, и многие покупатели давно стали в магазинах «Game Land» постоянными и желанными клиентами.

Адреса магазинов «Game Land:

Москва:

с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд;

т/ц «Новый Колизей», ст. метро «Проспект Мира»;

Санкт-Петербург: Адмиралтейская наб., д.10.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие . . . . .	5
Battle Isle . . . . .	7
Bobby Fischer Teaches Chess . . . . .	16
Break through Bukulu . . . . .	25
Crusader: No Remorse . . . . .	31
Cyclemania . . . . .	64
Delta V . . . . .	73
Detroit . . . . .	90
Fade to Black . . . . .	104
Forgotten Realms: Gateway to the Savage Frontier . . . . .	124
Genghis Khan—2: Clan of the Gray Wolf . . . . .	144
God of Thunder . . . . .	162
Heroes of Might and Magic . . . . .	169
Hexen . . . . .	201
Jagged Alliance . . . . .	224
Jungle Book . . . . .	241
Lords of Midnight . . . . .	248
Lords of Midnight—2: Doomdark's Revenge . . . . .	259
Lords of Midnight—3. The Citadel . . . . .	265
Mechwarrior—2. 31st Century Combat . . . . .	278
NHL 96 . . . . .	325
On the Ball. World Cup Edition . . . . .	367
Onesimus: Quest for Freedom . . . . .	378
Outer Ridge . . . . .	382
Outpost . . . . .	391
Prisoner of Ice . . . . .	401
Ravenloft: Stone Prophet . . . . .	412
Rollin . . . . .	437
Serf City: Life is Feudal . . . . .	445
Simfarm . . . . .	455

The 7th Guest . . . . .	464
The Grandest Fleet . . . . .	478
Theme Park . . . . .	492
Teen Agent . . . . .	510
Terminator Rampage . . . . .	525
Threat DeLuxe . . . . .	542
Transport Tycoon . . . . .	550
Vikings—2 . . . . .	562
Warcraft—2. Tides of Darkness . . . . .	577
Warlords—2: Scenario Builder . . . . .	590
Возвращаясь к напечатанному . . . . .	601
На перекрестке жанров . . . . .	603



**КОМПАНИЯ «ФАНТОМ»**  
**ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР**

**XENOSOFT** — Лучшая в России игровая коллекция на CD.

- Максимальное удобство
- Профессиональный подбор игр
- Все последние новинки
- В серии уже шесть дисков
- Все лучшие игры и суперхиты

**IBM** — Мультимедиа-оборудование

- Джойстики, аксессуары
- Более 2000 игр
- Лучший выбор игр на CD по доступным ценам
- Система Виртуальной Реальности VFX1

**3DO** — Игровые приставки 3DO

- Световые пистолеты GameGun
- Аксессуары

**SEGA** — Более 200 игр

- Картриджи на прокат

**ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА**  
**«МАГИЧЕСКИЙ МЕЧ»**

Адрес: СПб, Исполкомская ул., д.4/6, офис 3  
Телефон: 277-25-41

**ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПОКУПОК КНИГ  
ИЗДАТЕЛЬСТВ «ВИС» И «ФОЛИО-ПРЕСС»  
ОБРАЩАТЬСЯ:**

**В МОСКВЕ:**

ФИРМА «ТРАНЗИТ»  
ТЕЛ. (095) 276-51-83

**В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ:**

ИЗДАТЕЛЬСТВА «ВИС», «ФОЛИО-ПРЕСС»  
ТЕЛ. (812) 213-08-73  
(812) 552-25-93  
ФИРМА «СНАРК»  
ТЕЛ. (812) 239-63-11

**В НОВОСИБИРСКЕ:**

ФИРМА «ЛИТЕР»  
ТЕЛ. (3832) 10-70-56

**В ИРКУТСКЕ:**

ФИРМА «СИБСТАР»  
ТЕЛ. (3952) 33-36-60

**В ЧЕЛЯБИНСКЕ:**

ФИРМА «ЛЕГИОН»  
ТЕЛ. (3512) 66-62-95

**В РОСТОВЕ-НА-ДОНУ:**

ФИРМА «ЭМИС»  
ТЕЛ. (8632) 65-40-04

ЛР № 063904 от 16.02.95.

Подписано в печать 23.01.96. Формат 70×100<sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Бумага офсетная. Гарнитура «Таймс». Печать офсетная.  
Заказ № 1585. Тираж 25 000 экз.

ТОО «Фолио-Пресс».  
198207, Санкт-Петербург, пр. Стачек, д. 136.  
Отпечатано с оригинал-макета в ГПП «Печатный Двор»  
Комитета РФ по печати.  
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.



Hexen.



Hexen.



Mechwarrior 2. 31st Century Combat.



NHL96.





On The Ball. World Cup Edition.



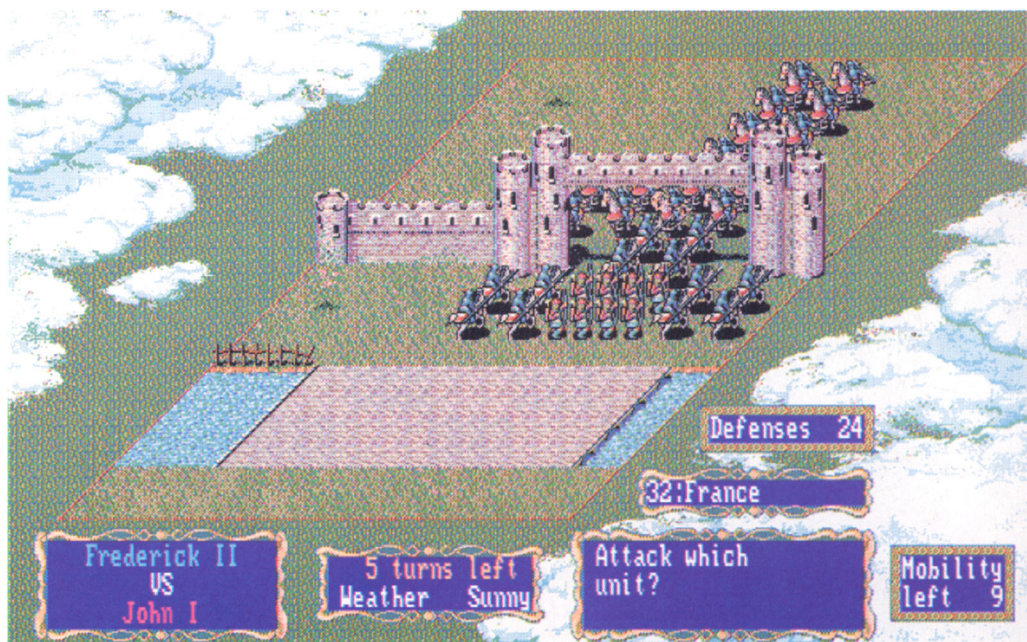
Ravenloft: Stone Prophet.

---





Forgotten Realms: Gateway To The Savage Frontier.



Genghis Khan II: Clan of The Gray Wolf.





Detroit.

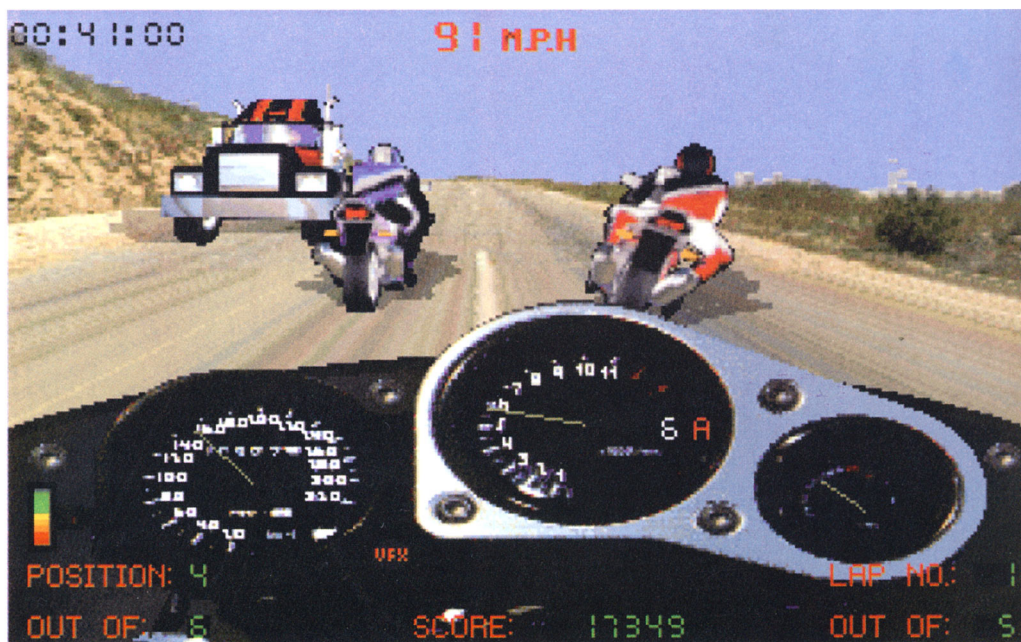


Fade to Black.





Crusader: No Remorse.



Cyclemania.

---





Vikings II.



Warlords II: Scenario Builder.





Heroes of Might and Magic.



Jagged Alliance.

---





Jungle Book.



Lords of Midnight III. The Citadel.





Terminator Rampage.



Transport Tycoon.

---





Theme Park.



Theme Park.





The Grandest Fleet.

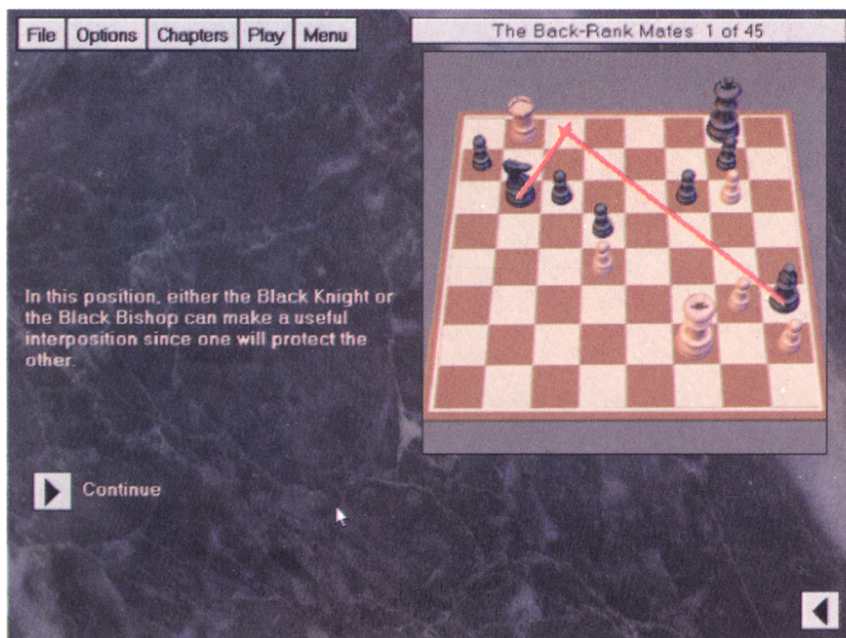


Teen Agent.

---

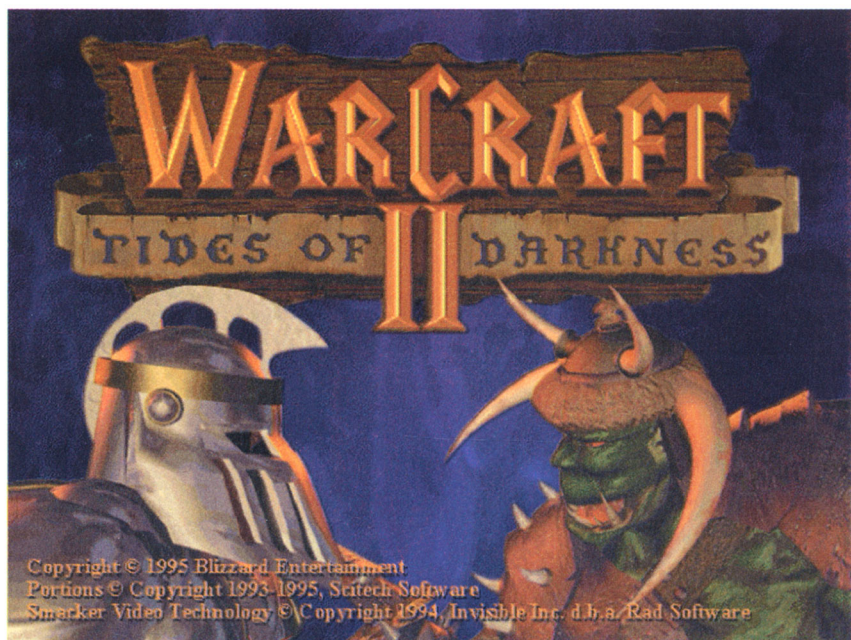


Battle Isle.



Bobby Fischer Teaches Chess.





Warcraft II. Tides of Darkness.



Warcraft II. Tides of Darkness.

---





Simfarm.



The 7th Guest.



Rollin.



Serf City: Life is Feudal.

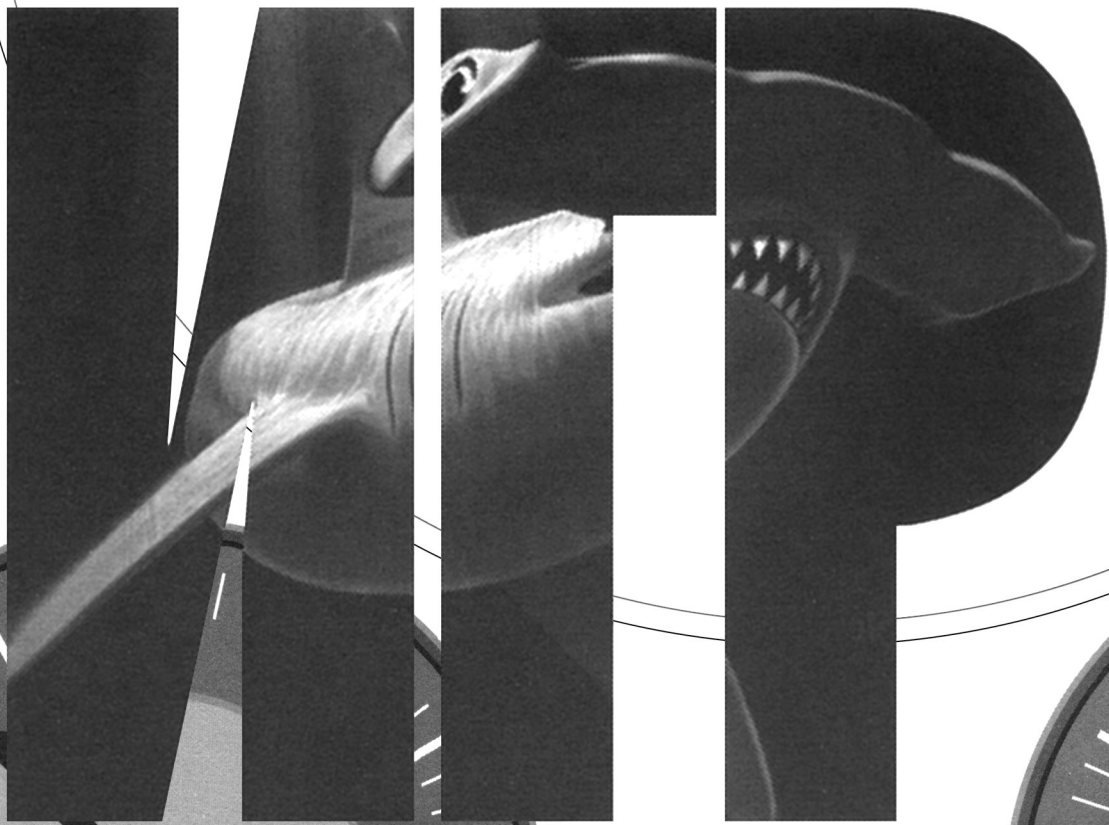
---



Э

Н Ц И К Л О П Е Д И Я

КОМПЬЮТЕРНЫХ



Пятый том серии «Энциклопедия компьютерных игр» содержит подробные описания игровых программ для PC. Вы найдете полную информацию по управлению, особенностям функционирования и прохождению игр, вышедших и сравнительно давно, и буквально в последние месяцы — «Warcraft—2», «Crusader: No Remorse», «Jagged Alliance», «Ravenloft: Stone Prophet», «Mechwarrior—2», «Fade To Black», «NHL 96», «Heroes of Might and Magic», «Hexen», «Prisoner of Ice» и многих др.

